GAMING FACTOR

DE GAMERS PARA GAMERS

www.GAMING-FACTOR.com.ar

AÑO 1 - Nº3

STAR WARS

LLEGAMOS TARDE A LA MANÍA PERO TE TRAEMOS DOS JUGOSISIMOS INFORMES SOBRE

BATTLEFRONT II
EMPIRE AT WAR

REVIEWS

- BOILING POINT
- RESTRICTED AREA
- BARD'S TALE
- JUICED
- ¡Y NO SE ACABA AHI!

PREVIEWS

- FABLE: THE LOST CHAPTERS
- CIVILIZATION IV
- HEROES OF MIGHT & MAGIC V
- DRAGONSHARD

Grand Theft Auto San Andreas PAG 36

HARD: TE ENSEÑAMOS LOS PRINCIPIOS DEL OVERCLOCKING

INFINITION Y WCG - DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN ARGENTINA

INFINITION 05



EXPOSICION DE ENTRETENIMIENTO ELECTRONICO

VENI A JUGAR

WCG
WORLD CYBER GAMES

8, 9 Y 10 DE JULIO
EN LA RURAL
DE 10 A 22 HS













compumundo
commodore

























EDITORIAL

Darth Vader llora porque no consigue Gaming Factor

Las franquicias famosas siempre han sido un buen motivo –o excusa- para hacer juegos. Star Wars está muy lejos de ser la excepción.
Han habido juegos de Star Wars en todas las etapas del entretenimiento electrónico, desde enormes fichines que adornaban los viejos salones de juegos de los que hoy muy pocos quedan, juegos de plataforma para SNES, y claro esta, para todas las etapas de la PC.
Por mucho tiempo, nosotros los usuarios de PC hemos podido disfrutar de maravillas que nos transportaban a esa galaxia tan tan lejana en tanta variedad de situaciones.
A pesar de que hubo una época oscura para LucasArts, cuando sufrió de una grave fuga de cerebros, perdiendo a grandes como Tim Schaffer o Justin Chin. Por suerte para la licencia –y nosotros sobretodo- LucasArts salió de esa jodida situación, gracias a que dejo de lado su política de desarrollar todos los juegos dentro de la compañía. De delegar el desarrollo a otras empresas hemos podido disfrutar de nuevo de juegos de calidad basados en la franquicia Star Wars, obviamente uno de los principales ingresos para la compañía del gordo Lucas. ¿Qué nos depara el futuro? No mucha cantidad, pero si mucha calidad, o por lo menos así parece, y gracias a la gente que esta detrás de los nuevos proyectos, las decepciones están temblando de miedo.

Diego Beltrami
Jefe de redacción

JUEGO DEL MES



Pagina 36

Y si señores, ya está entre nosotros el nuevo juego de la magnífica saga Grand Theft Auto.
Luego de arrasar en ventas en Playstation 2 y de ser alabado por la crítica a más no poder, GTA: San Andreas llegó al mundo de las PC. Y si bien se nota que pasó casi un año desde su lanzamiento inicial en consolas, este juego sigue teniendo ese encanto que lo llevó a la gloria. ¿Cuál es la razón por la cual San Andreas es un clásico de aquellos? Simplemente porque podemos hacer lo que queramos en una fantástica combinación de distintos estilos de juego.

INDICE

STAFF



www.gaming-factor.com.ar

AÑO 1 - Nº 3

DIRECCIÓN
Diego Beltrami

JEFE DE REDACCIÓN
Diego Beltrami

CORRECCIÓN
Federico Mendez
Marcos Navarro

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN
Nicolas Piergallini
Diego Beltrami
Santiago Perez Lamas

STAFF GAMING FACTOR
Walter Chacón
Santiago Platero
Leandro Días
Maximiliano Nicoletti
Matías Sica

COLABORADORES
Pablo Strauss
Juan Marcos Victorio
Alejandro Sena
Juan Ignacio Galardi
Flavio Oliveri

RELACIONES PÚBLICAS
Cristian Molina
prensa@gaming-factor.com.ar

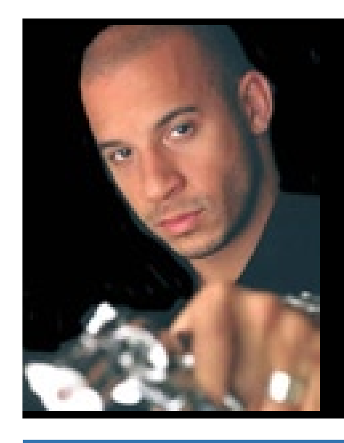
Noticias Hollywoodenses

En primer lugar, tenemos el anuncio de que será rodada una película basada en el juego American McGee's Alice, el cual pasó sin pena ni gloria aunque la idea en sí era bastante buena. Básicamente, contaba la historia de Alicia, pero no





era precisamente como la del País de las Maravillas. Lo bueno de todo esto es que esta película será protagonizada por Sarah Michelle Gellar (Buffy, la cazavampiros), que está más buena que comer con la mano.



Otra novedad es que Vin Diesel protagonizará una película del pelado 47. Si, están rodando una película basada en la saga Hitman y el pelado asesino (47, no Diesel). Recordemos que Diesel protagonizó The Chronicles of Riddick, y luego fue lanzado un excelente juego (The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay) basado en esta saga, con las voces de Diesel en off dándole una ambientación espectacular. En este caso, la idea sería mas o menos la misma, o sea: lanzar la película, y aprovechando el ¿éxito? lanzar un juego basado en la película.



Quizá dentro de las novedades mas interesantes es el notición de que se realizará una película de nuestro bien amado Max Payne. La cinematográfica 20th Century Fox estará a cargo del proyecto y todavía no se sabe nada sobre quien interpretará al policía newyorker. Según informaciones, la historia se centrará en los orígenes del personaje. Recordemos que en la primera entrega de este juegazo, Max se encarna en una lucha contra el crimen luego de que unos criminales drogadictos asesinaran a sangre fría a su mujer y su pequeña hija.





Y por último, hay fuertes rumores de que Microsoft quiere que se realice una película basada en el excelente Halo. Sin embargo, las demandas del kiosquito de Bill son bastante altas: piden U$S 10 millones para vender el guión y, obviamente, los estudios cinematográficos siguen de largo.
Lo loco de todo esto es que algunas compañías cinematográficas reportan que hace unos días, durante la mañana recibieron la visita de mensajeros disfrazados de Master Chief, el protagonista del juego. Según comentan, los mensajeros les dejaron un guión escrito por Alex Garland (28 Days Later, The Beach).

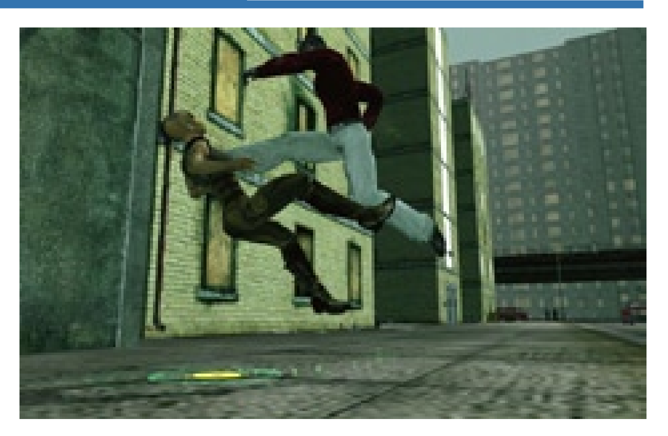
Presentación Oficial de la nueva GeForce 7800 GTX

Recientemente nVidia hizo la presentación de su nuevo GPU, la GeForce 7800 GTX. Este GPU está fabricado en proceso de 110nm, compuesto por más de 300 millones de transistores (un FX55 tiene 105 millones). Tiene una configuración de 24 pixel pipelines, con 8 vertex shaders, un clock de 430 MHz para el núcleo y 1200 MHz para las memorias DDR3. Soporta SLI, así como 2 tipos nuevos de Antialiasing. Se espera que su precio supere los 699 dólares en el exterior.

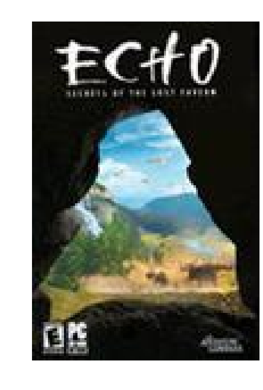


Sony se queda con The Matrix Online

El MMORPG "The Matrix Online" estará a cargo ahora de Sony Online Entertainment, en lugar de Warner. Este acuerdo también contempla la posibilidad de realizar juegos basados en los superhéroes de DC Comics. Varias fuentes citan que Warner se quiere desprender de este fracaso comercial, y hasta ellos mismos lo reconocen en cierta forma diciendo que vendieron los derechos "para que una empresa pueda tomar las decisiones correctas para el producto y los consumidores".



Echo: Secrets of the Lost Cavern ya es Gold



Para darles un norte, cuando se dice que es gold se está refiriendo a que el juego está en proceso de duplicación, o sea que quedan unos poquitos días para su lanzamiento oficial. Este es el caso de esta aventura gráfica, realizada por Kheops Studio, que nos llevará a la época prehistórica. Será básicamente una aventura basada en puzzles al estilo Myst.

Atención: al cierre de esta edición, fue confirmada la información de que el juego fue lanzado.



Trailer de Alan Wake

Remedy Entertainment, creador de la serie Max Payne, ha liberado un segundo trailer de su nuevo proyecto, del cual prometen que será un "thriller de acción psicológica". Este trailer nos muestra los excelentes detalles gráficos del juego, junto a un pedacito de la historia, que promete ser bastante oscura. Como más o menos contamos en nuestras impresiones de este juego en el informe de la E3, narrará la historia de Alan Wake, un sufrido escritor que de repente se encontrará con que perdió a su mujer y a la vez, musa





inspiradora. El trailer va tomando cada vez formas mas oscuras, hasta el final donde escucharemos una voz en off bastante escalofriante diciendo "Waaaake". Obligación de verlo.
Hasta el momento, Alan Wake no cuenta con una empresa distribuidora ni fecha de salida.

El trailer para descargar lo encontrarán en:

http://www.alanwake.com

Demo de Worms 4: Mayhem

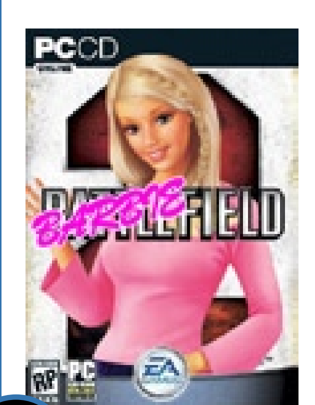
Ya está disponible descargar la demo de la nueva entrega de la saga de los gusanitos más locos del mundo y con las armas más bizarras que existen. Al igual que en las entregas anteriores, el juego está siendo desarrollando por Team 17.

Pueden bajar la demo desde:



http://www.worthdownloading.com/download.php?gid=1075&id=4677

Nuevo juego de la gente de Digital Illusion



Los afamados creadores de la serie Battlefield, Digital Illusion, ya está trabajando en un nuevo FPS que esperarán lanzar el otoño del año que viene. Confirman que ya tienen un contrato firmado con Electronics Arts para la distribución de este nuevo juego. Sin embargo, no informaron demasiado de las características de este proyecto aunque mencionaron que será basado en alguna de las franquicias de esta empresa, así que podríamos esperarnos alguna expansión del nuevo (y excelente por lo que se vio) Battlefield 2 o alguna secuela de esta misma saga.
Por otro lado podemos temer ya que la empresa también cuenta con las licencias para juegos de Barbie... ¿Barbie: Modern Combat les va?

Dos para Battlefiel 2

Al cierre de esta edición, la secuela del ya clásico Battlefield 1942 fue oficialmente lanzada. Por lo que se pudo ver en la E3 y en una demo que anduvo dando vueltas por unos días, este juego se viene con todo. Unidades modernas, mapas enormes y una jugabilidad multiplayer impresionante. De todas formas, no se preocupen, que el mes que viene nos encargaremos de analizar en profundidad este prometedor juego.





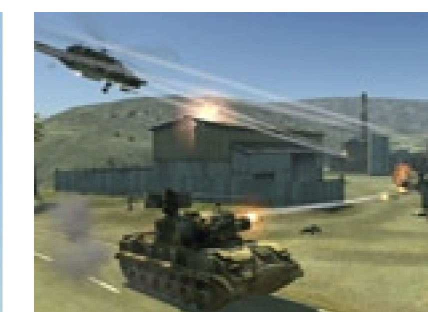
Si no se aguantan, pueden descargarse la demo desde:

http://www.download.com/Battlefield-2-demo/3000-7452_4-10404526.html (pesa 564 MB).

Desafortunadamente el lanzamiento de Battlefield 2 trajo consigo una mala noticia para algunos, ya que la empresa por una razón misteriosa que no fue explicada, decidió elegir la versión 1.4 de los pixel shaders como la mínima necesaria para que corra el juego. Las GF4 Ti sólo soportan la versión 1.3, por ende no corren. Esto causó que miles y miles de dueños de dicha placa se pusieran furiosos, en especial considerando que no hay ninguna razón lógica por la cual no utilizar los pixel shaders 1.3 y dar soporte a dichas placas. Las malas lenguas hablan de soborno por parte de empresas fabricantes de placas de video, pero nada fue confirmado.







Dragonshard retrasado

Las tiendas online dedicadas a la venta de juegos por Internet cambiaron la fecha de lanzamiento de Dragonshard (Preview en la pagina 14) basado en el universo Dungeons & Dragons para el mes de Septiembre. Esto nos da la pauta de que sufrió una demora importante, ya que estaba planeado su lanzamiento para finales de este mes.



Advanced Warfighter

Estaría confirmado el nombre de un nuevo FPS a cargo de Ubisoft llamado "Advanced Warfighter". Hasta el momento, a este proyecto se le apuntaba con el nombre "Tom Clancy's Ghost Recon 3".
Sin embargo, las empresas a cargo de ambos proyectos han rechazado dar comentarios sobre estas historias.



THQ publicará Supreme Commander

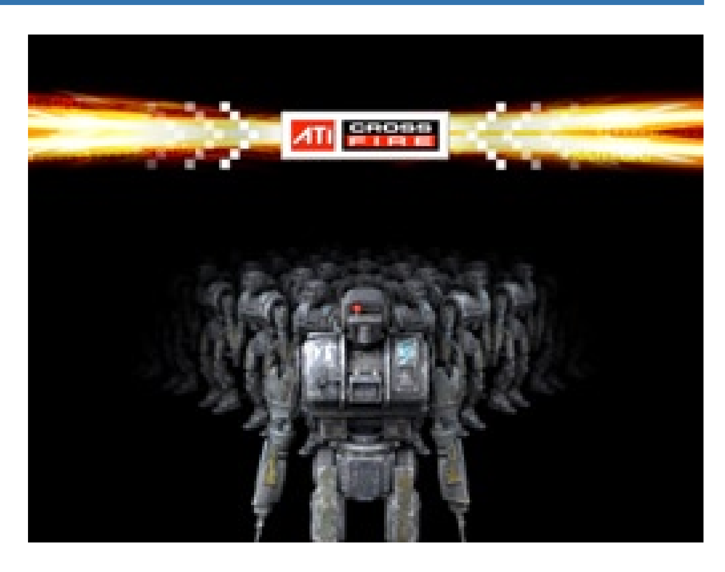
La empresa THQ anunció que adquirió los derechos de Supreme Commander, un estratégico en tiempo real. Sin embargo, esta empresa no ha indicado ni un solo detalle del juego y mucho menos una fecha de salida. Supreme Commander es un estratégico por Gas Powered Games. Esta empresa fue fundada por Chris Taylor, hombre detrás de los excelentes Total Annhilitation y Dungeon Siege.

ATI Anuncia CrossFire



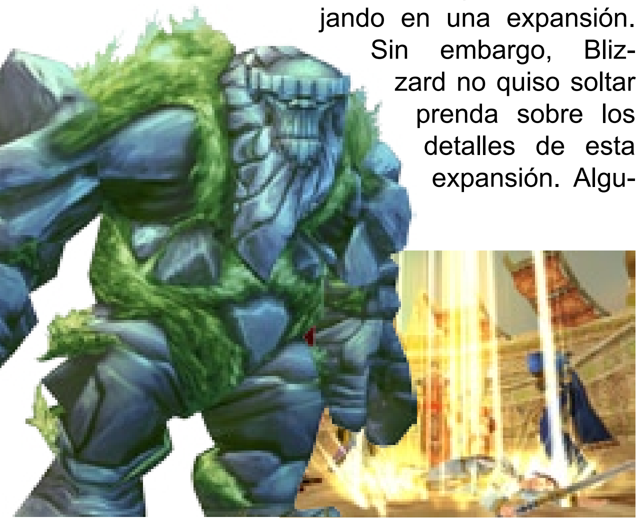




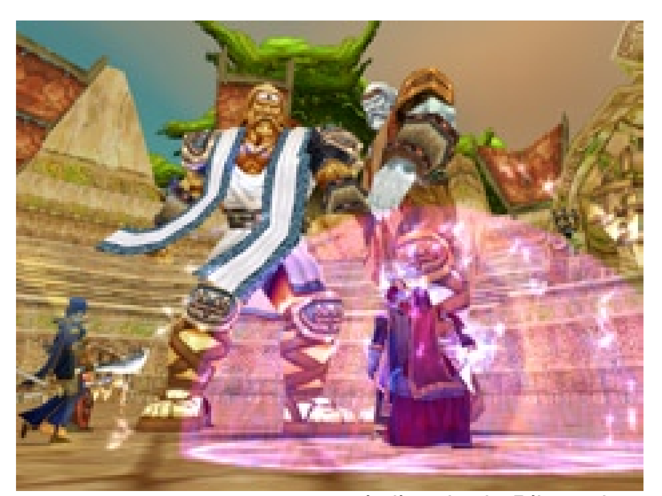


En respuesta (se tomaron su tiempo) al lanzamiento del SLI por parte de nVidia, ATI lanza el CrossFire. Si bien comparte algunos detalles con el SLI, el CrossFire es notablemente superior en varios detalles prácticos. El más considerable es la habilidad de correr con placas de distintas velocidades. Otro detalle interesante es que las placas existentes actualmente en el mercado (series X8x0) son compatibles con el sistema. Y el más interesante por el aspecto técnico es el Super Tiling, que reparte la carga en los GPUs dividiendo la pantalla como un tablero de ajedrez. Lamentablemente por el momento es solamente un lanzamiento de papel, y no se ven en mercado ni mothers ni placas para utilizar esta tecnología.

Expansión de World of Warcraft confirmada



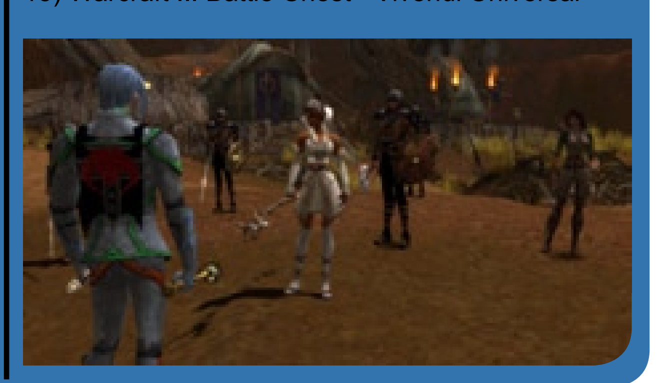
La gente de Blizzard, los desarrolladores de este excelente RPG online, confirmó que está trabajando en una expansión. Sin embargo, Blizzard no quiso soltar prenda sobre los detalles de esta expansión. Algunos rumores apuntan a que el silencio de Blizzard se debe a que muchos trabajadores de esta empresa se fueron hacia NCSoft.



Los más vendidos de mayo

NPD Group publicó la lista de los juegos más vendidos durante el mes de mayo, en el cual Guild Wars (un excelente RPG online) fue amo y señor:

1) Guild Wars - NCsoft
2) World Of Warcraft - Vivendi Universal
3) Empire Earth 2 -Vivendi Universal
4) The Sims 2 - Electronic Arts
5) The Sims 2: University Expansion Pack -Electronic Arts
6) Half-Life 2 - Vivendi Universal
7) Stronghold 2 - 2K Games
8) Guild Wars Collector’s Edition - NCsoft
9) Star Wars: Knights Of The Old Republic 2: The Sith Lords - LucasArts
10) Dungeon Lords - DreamCatcher Interactive
11) Lego Star Wars - Eidos
12) Roller Coaster Tycoon 3 - Atari
13) Doom 3 - Activision
14) Rome: Total War - Activision
15) Warcraft III Battle Chest - Vivendi Universal



FABLE: THE LOST CHAPTERS

FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: No disponible
Demo: No disponible
Género: Arcade / Accion
Compañía: Lionhead Studios
Distribución: Microsoft Game Studios

DEL MAESTRO LO MEJOR

POR Maximiliano Nicoletti

Aventuras. ¿Quién no sueña con ellas? ¿Con crecer en un mundo donde las aventuras sean moneda corriente, hacer de nuestra vida un arco iris de ellas? Desde nuestro nacimiento, atados a nuestro destino con espada en mano, con un gran maestro que luego nos convertirá a nosotros en lo que él es. Incluso más poderoso. Tener la posibilidad de elegir nuestro camino moral en el mundo y que nuestras acciones tengan que ver con nuestra capacidad física e intelectual. Gracias, gracias maestro Molyneux, por darnos la posibilidad de dejar de envidiar a los usuarios de Xbox y darnos otra de tus grandes obras a tus fieles seguidores de la PC.



Peter Molyneux, responsable de grandes maravillas de los videojuegos como Black & White y Populous; padre de los juegos en los que tomamos el papel de Dios; amo y señor todopoderoso del universo Gamer, nos trae esta vez un juego de Rol lleno de aventuras, cambios y muchas cosas como las que solo él puede desarrollar: Fable.

Lo más cercano a Dios

Aún sin una fecha fija, Microsoft nos traerá pronto (esperemos que lo más pronto posible) otra de las magníficas creaciones del maestro Molyneux. Aquellos que sepan algo de las tan difamadas -y en algunos casos, como en el de nuestro tirano director editorial, odiadas- consolas, sabrán que ya existe una versión de Fable para Xbox que tuvo mucha repercusión antes de su salida, y aún sin cumplir todo lo que Peter había prometido en su momento, sus puntajes no bajaron del excelente. Para nuestra versión PC, mis amigos GFianos, los amigos de Lionhead prometieron no sólo dejar íntegro el producto espectacular que les dieron a los usuarios de Xbox (y remarco cuando digo espectacular), sino que además corregirán algunos de los problemas que tuvieron con dicha versión.



Para empezar, Fable se mostrará en una gran calidad gráfica. Los escenarios les darán a todos aquellos que soñaron todas sus vidas con las aventuras una razón más para quedarse horas prendidos al teclado y el mouse y no dejarlos ir. Con una gran variedad de locaciones como bosques, pantanos, cavernas y cementerios, nos podremos pasar horas ejercitando a nuestro héroe mientras cumplimos misiones o simplemente miramos el paisaje. La apariencia de los habitantes del mundo de Fable los hará hiper-vivos, mostrando gestos bien pronunciados e incluso exagerados, lo que le dará un toque fantástico. Los hechizos jugarán otro papel importante tanto gráficamente como en la parte práctica, y su imagen, si se asemeja a lo que fue en Xbox, desplegará cientos de pequeños efectos que nos dejarán con la boca abierta. Los ambientes serán iluminados de una manera suave y remarcada, algo parecido a lo que vimos en los primeros escenarios de Brothers in Arms, pero aún más notorio. Tan notorio como la baba que empieza a recorrer tu mejilla, amigo lector.

¡En busca de la sartén legendaria!

Pero sin dudas lo mejor y más notable de este juego son y serán los cambios que causan nuestras acciones en el cuerpo y en las relaciones de nuestro héroe. Por empezar, para aquellos que hayan jugado GTA: San Andreas, entenderán lo que es tan bueno en este juego. La gula, por ejemplo, nos hará engordar y perder estado físico velozmente. Asimismo, mover objetos pesados, correr, luchar -entre otros-, harán que nuestra fuerza y nuestra masa muscular crezca en detalle. Y esto será notorio en nuestro personaje, quien empezará a marcar su físico de una manera que incluso Arnold Schwarzenegger (como costó escribir eso) envidiaría.



Pero estos no son los únicos cambios que mostrará nuestro tan querido pichón de Indiana Jones, sino que además las batallas dejarán marcas de por vida en nosotros. Así es, si somos heridos a espadazos, una gran cicatriz marcará nuestro cuerpo por los días de los días. La edad hará estragos también, arrugándonos como una pasa de uva. La alineación que vayamos eligiendo con el avance del juego nos dará nuevas posibilidades de acción, y nuevos gestos a usar. En el caso de elegir la senda del mal, nos dedicaremos a insultar a todo aquel que se nos cruce mientras vayamos paseando por ahí; no así si escogiésemos la senda del bien: seríamos todo educación con los que veamos pasar.

Todo esto sumado a que también nuestras acciones decidirán la forma en que peleamos, la velocidad en que nos movemos y la cantidad de energía que tendremos a nuestra disposición, hace que Fable sea sin duda alguna un producto esperado por miles y miles de gamers que no tenemos a nuestra disposición una Xbox, ya que nuestro tercer mundista país no nos permite comprarlas... Eso y que nuestro tirano jefe se queda toda la plata para él. Ok, no hacemos plata con la revista, pero si la hiciésemos, estoy seguro de que Diego se la quedaría toda para él, el muy miserable.

Redondeando, aún sin fecha de salida, Fable estará pronto en nuestras manitas, listo para ser jugado y desgajado momento a momento por mí. Si, es mío, ustedes no se acerquen. Ahora mientras esperamos, iré a rezar unos cuantos padres nuestros a la iglesia de Nuestro Sagrado Corazón de Molyneux.



HEROES OF MIGHT & MAGIC V

FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: Q1 2006
Demo: No disponible
Género: Estrategia
Compañía: Nival Interactive
Distribución: Ubisoft

LA ÚLTIMA VERSIÓN DE UNO DE LOS MEJORES JUEGOS ESTRATÉGICOS POR TURNOS DE LA HISTORIA.

POR Juan Marcos Victorio

Aún recuerdo las largas tardes en que, hace unos diez años, nos escapábamos de la facultad con amigos y terminábamos en la casa de alguno que tuviera PC, jugando de lo lindo. Fue en una de esas ocasiones que un amigo me mostró lo que luego sería mi juego preferido de estrategia por turnos: el primer Heroes of Might and Magic.

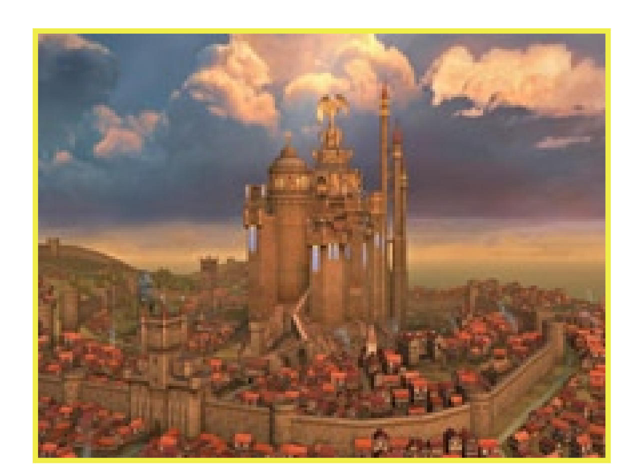
El juego me atrapó desde un comienzo, con sus gráficos bellos y fantásticos que nos transportaban a un reino maravilloso donde, juntando recursos y conquistando diferentes castillos, lográbamos amasar un ejercito de criaturas para dominar el mapa. Las batallas y el movimiento por el mapa, así como la administración de los castillos y recursos, se hacían completamente por turnos, lo que permitía que varios jugáramos en una misma computadora al mismo tiempo.

El juego técnicamente era excelente, y la historia acompañaba en buena forma. Pero lo que más atrapaba era la jugabilidad impresionante de la que hacía gala: podías pasarte horas sin comer, sin hablar, sin hacer otra cosa, por la tremenda adicción que generaba.

Pero pasó el tiempo, la industria avanzó, y el juego tuvo que renovarse. Así es como salieron dos versiones más, que capturaban la esencia del original pero agregaban algo de variantes, con nuevos castillos y nuevas criaturas, hechizos más espectaculares y otras innovaciones como habilidades nuevas para que nuestro héroe tuviera una importancia mayor. Lamentablemente para la siguiente (cuarta) versión de este clásico entre clásicos, New World Computing (la ahora desaparecida empresa que desarrolló los cuatro juegos y sus respectivas expansiones) cometió el error de introducir muchas modificaciones, que no terminaron de agradar completamente a los fans. Entre ellas, los gráficos pasaron a ser mas "realistas", dejando de lado gran parte del encanto y fantasía que tenían; se introdujeron cambios en el modo de juego que eran más molestos que interesantes; se agregaron demasiadas opciones que terminaron complicándolo todo y quitándole lo mejor que tenía: atrapar al jugador y no soltarlo por largas horas de diversión asegurada.



Dentro de poco, en desarrollo por una nueva empresa, veremos la quinta versión de Heroes of Might and Magic. Por suerte promete, y parece que va a cumplir -al menos por las screens y los videos que se vieron- retornar al camino de los primeros tres productos, y ofrecernos un juego más encuadrado en la fantasía, con gráficos coloridos y preciosos, y lo que es mejor aún, y queríamos todos los fans: ¡Por primera vez en 3D!



¡Me armo un ejército de dragones de todos los colores y te vuelo tu reino man!

El juego sigue el modelo que viene cumpliendo desde la primera entrega: tiene tres partes bien marcadas y definidas: en primer lugar la exploración del mapa y recolección de recursos y objetos, captura de minas y edificios de diferentes tipos. En segundo lugar la administración de nuestros castillos y construcción de nuevas partes dentro de ellos, que nos habilitan más y mejores criaturas y magias. Y en último lugar la batalla, la conquista de nuestros enemigos por medio de nuestras fuerzas.



En Heroes of Might and Magic controlamos uno o mas "héroes", que a su vez llevan adelante a las tropas, pueden utilizar artefactos para potenciar sus habilidades y realizar distintos tipos de magias. Son capaces de aprender nuevas habilidades al avanzar de nivel ganando experiencia y son además los encargados de explorar los mapas. Durante el combate, en cambio, suelen ser las criaturas quienes nos dan la victoria, y tener una fuerza equilibrada entre arqueros o tropas de largo alcance, criaturas lentas de alta resistencia y poder, y criaturas rápidas, es lo que nos dará la ventaja estratégica.

El juego incluirá seis facciones en total, de las cuales ya se han revelado los "humanos" y los "infierno", ambas conocidas por los asiduos a esta saga.

Gloria 3D

Por fin podremos disfrutar del mundo de Heroes en gráficos en 3D. Por lo que se pudo ver hasta ahora, la belleza de los mismos nos recuerda a los vistos en Warcraft 3, con efectos de luces impresionantes, modelos de criaturas estupendos, diseños artísticos con el nivel que nos tenían acostumbrados las anteriores entregas, castillos inmensos que se ven mejor que nunca y, por lo visto en videos, un combate muy dinámico con efectos y animaciones para quedarse con la boca abierta.

El motor 3D nos permitirá mover la cámara, acercarla, girarla y apreciar, casi desde cualquier punto de vista, la impresionante estructura de los mapas, castillos, minas, molinos, criaturas, artefactos y todo tipo de objetos y construcciones que nos crucemos a lo largo de nuestro viaje.

Hablando de construcciones y criaturas, de seguro contaremos con una gran variedad, tanto de tropas y edificios, ya sean neutrales, así como amigos y enemigos. Heroes siempre se destacó por su amplia gama de criaturas fantásticas, héroes, artefactos, hechizos, castillos, mejoras, recursos, y un abanico de opciones y posibilidades, dedicados a deleitar el paladar del jugador apasionado a la estrategia. Y esta entrega no se va a quedar atrás en este aspecto, sino que planean incluso superar a las anteriores versiones.

Mis sueños de dominación global pronto se realizarán, muhehehe…

Así es, y gracias a que vendrá provisto de todo tipo de opciones multiplayer -quizás el punto mas fuerte del juego- incluyendo la queridísima opción "hot seat", que permitirá una vez más enfrentarnos entre varios amigos en la misma computadora.

Esperemos que el juego pueda realmente captar la esencia de la serie y volver a agradar a todos sus fans, cumpliendo lo que promete. Por lo pronto tenemos muy buenas referencias a partir de sus imágenes, aunque todavía hay que esperar unos cuántos meses para su salida. Y nadie sabe lo que pueda llegar a pasar hasta que tengamos la versión final.

Como fanático absoluto de todas las encarnaciones de la serie, estoy a la espera de esta última con muchas expectativas y ansias. Ya casi termino de preparar mi habitación con provisiones, alimento, bebidas y mucho desodorante de ambiente, para estar totalmente equipado el día que salga y sobrevivir a la internación domiciliaria que me provocará comenzar a jugarlo. Háganme caso. Con el desodorante de ambiente, digo: será esencial para vuestra supervivencia cuando lleguen al tercer o cuarto día de encierro.



DRAGONSHARD

FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: 20/09/2005
Demo: No Disponible
Género: RTS
Compañía: Liquid Entertaiment
Distribución: Atari

DUNGEONS & CONQUERS

POR Walter Chacón



En la época actual, combinar géneros es moneda corriente. FPS con elementos de RPG o de RTS. Incluso existen RTS que contienen elementos de RPG (como sucede en Warcraft III por ejemplo). Atari, con los derechos de la licencia de juegos Dungeons & Dragons, contactó a Liquid Entertainment para crear un RTS que combine elementos de la licencia ya nombrada.

Un mundo nuevo en un universo muy conocido

Para muchos D&D es un pueblo medieval, donde algunas personas pueden hacer hechizos para ayudar otras. Para cambiar totalmente eso, Dragonshard está basado en un nuevo mundo: Eberron. La leyenda cuenta que este mundo fue hecho por tres dragones, creando cada uno el inframundo, la superficie y un anillo mágico alrededor del planeta. De vez en cuando cae una parte del dragón del cielo y es cuidadosamente tomada con la magia para aprovecharse de la misma. Por eso se verá mucha tecnología en las ciudades que se aprovecha de la magia para hacer funcionar todo. En el territorio central de Eberron hay un fragmento de dragón (dragonshard) gigante que concede un poder inmenso al que lo posea. Como es de suponerse, las diferentes razas se darán masa para alcanzar este fragmento, pero los motivos de cada uno son diferentes.

¡Dejen la magia y peleen como hombres!

Dragonshard tendrá cuatro campañas distintas: dos para la orden de la flama -compuesta por hombres, enanos y medianos- ya que la primera sirve de tutorial; Lizardfolks (imaginen toda clase de tenebrosos reptiles); y los Umbragen: descendientes de los Xen'drik, estos elfos oscuros tienen muchos intereses en la magia. Las campañas no seguirán un orden impuesto por los desarrolladores, sino que ocurrirán las tres al mismo tiempo pero en distintos lados. Por lo tanto, podremos jugar en el orden que queramos. Otro dato interesante es que la historia de las campañas será escrita por Keith Baker, creador –junto a los dragones- de Eberron.



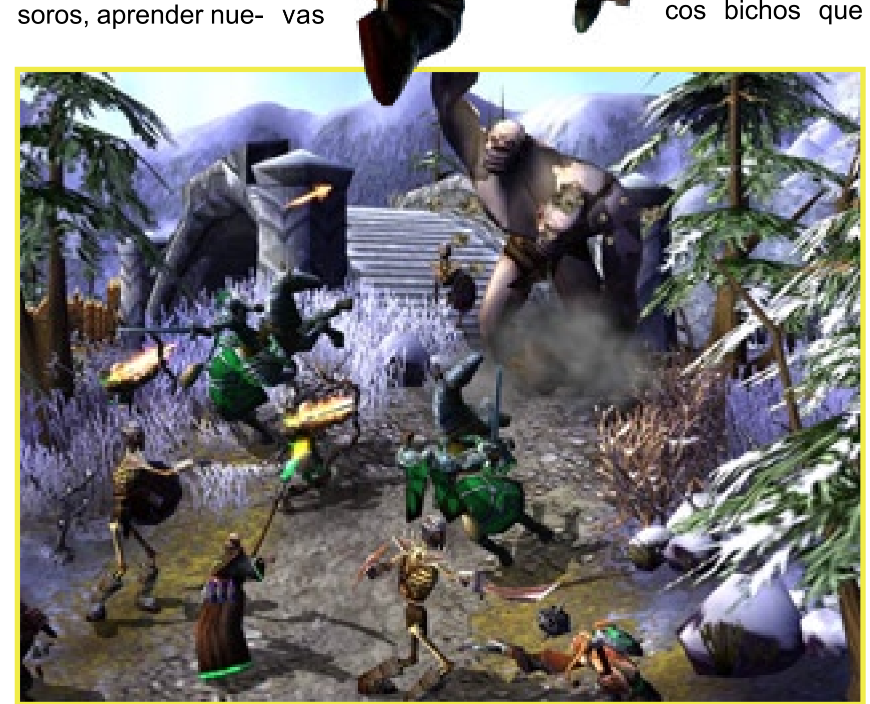
Nuestra ciudad contará con una pequeña muralla para evitar el típico ataque a los tres minutos de juego, pero luego se volverá obsoleta a menos que la vayamos actualizando. La creación de estructuras y unidades es parecida a lo visto en Battle for Middle Earth: alrededor de nuestra base principal tendremos una cantidad limitada de bloques en donde construir. El orden en el que lo hagamos no importa, ya que todos los edificios están habilitados desde el principio (adiós árbol de tecnología). La gran sorpresa es que dependiendo de donde colocamos cada una cambiarán los distintos atributos, actualizaciones o el tipo de soldado que se puede entrenar. Por ejemplo, si tenemos una barraca y ponemos al lado una torre de magia, los soldados que sean creados tendrán mayor resistencia contra los hechizos, mientras que los magos entrenados tendrán una mayor cantidad de vida. Si en otro costado le ponemos otra barraca, entonces en ambas saldrán luchadores más duros. De este concepto se desprende toda una gama de posibilidades, ya que si nuestra estrategia no está funcionando, tendremos que demoler y volver a construir cambiando las estructuras y generar nuevas tácticas. Como se puede ver, los bloques en donde se construye también son un recurso importante. Por ello, habrá lugares con cuatro bloques para construcción fuera de la base, protegidos por criaturas neutrales que no tendrán tanto poder como las que viven en las guaridas subterráneas.

Existen cuatro tipos de soldados: campeones, capitanes, secuaces y juggernauts (lo más groso de lo groso). El manejo de nuestros guerreros en la superficie se puede asimilar como un Total War: formaremos un grupo de guerreros asignando a un capitán. Al atacar al enemigo no se apunta a un guerrero, sino al grupo entero quitando la posibilidad de "¡Todos maten a ese clérigo que los está curando y es el líder de la tropa!". Sin embargo, también podremos manejar a los héroes de a uno, cosa que puede resultar algo complicada.



¡Necesito mis dados!

La principal característica de D&D presente reside en los calabozos justamente. ¿En que consiste esto? Mientras los ejércitos se rompan todo en la superficie, un capitán puede ir a una catacumba con otros hombres y hacer lo típico: buscar tesoros, aprender nuevas habilidades y conseguir ítems valiosos. Pero como las trampas y las criaturas malignas abundan, deberemos tener mucho cuidado en mandar las unidades correctas y controlarlas de forma adecuada. Sin embargo, si las papas se queman, podemos enviar otros soldados para ayudar a nuestro capitán. Cada personaje es fundamental en algún área de los dungeons: ¿Qué pasaría si encontramos un cofre y justo no tenemos un ladrón a mano? ¿Y si no hay luchadores y magos para defender al ladrón mientras se curra el cofre? Los habitantes de las catacumbas serán los clásicos bichos que ya vimos en otros juegos de D&D. Cada enemigo que matemos nos dará una cantidad de experiencia, que se irá acumulando en una reserva de experiencia que poseemos. Con ella podremos subir el nivel de algún héroe particular u otras unidades que tengamos, mejorando así su daño y sus habilidades.



En la parte gráfica se ve un excelente trabajo: todos los soldados tienen un gran detalle y los escenarios son muy coloridos. Los calabozos se ven espectaculares y dan la sensación de que estuvieron abandonados (excepto por las criaturas claro) por quién sabe cuánto tiempo. Las ciudades con sus toques mágicos, los efectos de los hechizos y la forma en la que mueren los guerreros son muy buenos. Hay varios videos en la página oficial que confirman esto que digo. También se promete la modificación del terreno cuando las batallas tengan lugar, pero quizás sólo sea un rumor.

Si me preguntan cuál es el juego que presenta la idea más extraña hoy en día, de cabeza digo Pac-Man World 3. En segundo lugar menciono a Dragonshard, porque permanece la duda de cómo quedará la combinación de estrategia y calabozos en tiempo real. Liquid Entertaiment tiene experiencia en este área ya, con títulos como The Lord of the Rings: War of the Ring y Battle Realms. Esperemos que no decaigan nunca.

CIVILIZATION IV

FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: Veramo 2005
Demo: No Disponible
Género: RTS
Compañía: Firaxis Studios
Distribución: 2K Games

TODOS ALABEMOS A SAN SID MEIER

POR Santiago Platero

Civilization. Esa saga que tanto amor nos supo dar desde hace ya más de diez años. ¿Quién no jugó a algunas de sus versiones? Sin embargo, los únicos Civlization buenos fueron los hechos por Sid Meier y no algunas basuras que salieron con el nombre de la franquicia (Civilization Call to Power, ¿se acuerdan?)

Cualquier gamer que se precie, conocerá -aunque sea de oído- la saga Civilization. Si nunca tocaste ninguna de sus tres entregas hay dos opciones: sos muy chico (de edad) y no le diste bola a Civilization III; o, sos un obtuso. A todos los que cumplan este perfil, les ordeno que se consigan ya Civilization III y lo jueguen hasta que los párpados se les caigan, los dedos sean negros muñones y el CD esté tan rayado que la PC se ría de nuestra enfermedad. Parece exagerado, pero eso es lo que provoca la saga Civ: mucha pero mucha adicción. He pasado meses jugando distintas partidas de los viejos Civilization, especialmente del último que ya parecía inmejorable.

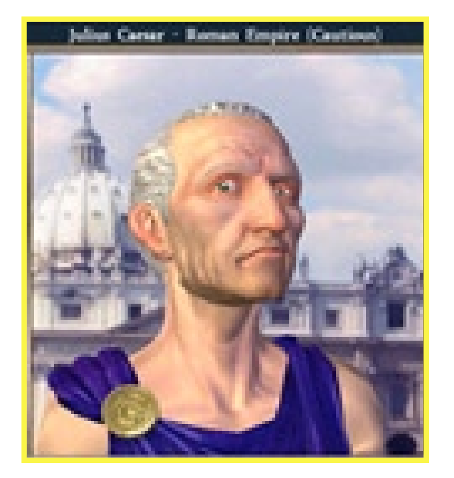


Entonces, ¿cómo mejorar lo ya casi inmejorable? Eso es seguramente lo que se estén preguntando Sid Meier y su gente de Firaxis en este mismísimo momento. Como a muchos, se le ocurrió el camino mas sencillo: la innovación gráfica. Civilization IV (Civ4 a partir de... Ya) usará el mismo engine que el Sid Meier's Pirates!, o sea que se verá hermosísimo. Eso sí, mantendrá los mismos tipo de terreno y tonalidades que poseen todos los Civ.



¿Sid Meier pescador? Nah

Por lo que se pudo ver en la E3 y los desarrolladores adelantaron, muchas cuestiones básicas del juego permanecerán prácticamente intactas, y otras sufrirán un mero "rediseño". Pero algo nuevo tenían que agregar, y decidieron agregar una característica bastante interesante: la de Grandes Personas. Para ilustrar esta característica con ejemplos, un gran ingeniero podrá terminar al instante una maravilla, un gran artista puede ser usado para dar a cierta ciudad gran influencia cultural. Sin embargo, todo esto será a cambio de puntos que se irán sumando a través de las distintas edades. De todas formas, se puede guardar los puntos de Grandes Personas e intercambiarlas en grupos para disparar Edades de Oro.
Además, otra cuestión es la religiosa. Cuando apenas descubrimos una religión, la civilización obtiene una "ciudad santa" asociada con esa religión, la cual obviamente expandirá mucho mas rápido su influencia cultural. Además, podemos reclutar misionarios para extender nuestra influencia religiosa a lugares recónditos y así ganar mas influencia, si eso es posible.





Hablando de los gráficos, tal como dijera arriba, el juego utilizará el excelente engine gráfico del Sid Meier's Pirates!, lo cual lo hará totalmente en 3D.
Las unidades militares serán representadas en grupos y nos mostrarán cuantos puntos de vida poseen y, además, las estadísticas de combate serán simplificadas en un único valor. Sin embargo, junto con esta simplificación, introducirán algunas cuestiones estratégicas tales como puntos bonus de ciertas unidades contra otras.
También, el árbol tecnológico y la forma de alcanzar las distintas tecnologías fue totalmente rediseñado. En lugar de necesitar ciertos requerimientos para alcanzar ciertos avances (lo cual lo hacía bastante lineal), ahora podremos alcanzar las tecnologías a través de múltiples caminos.
Una de las cuestiones molestas del Civ3 era el tema de la polución en edades avanzadas. Tal como sucede en la actualidad, los avances tecnológicos traían consigo una gran contaminación a las ciudades. Lamentablemente este punto era demasiado exagerado y hacía que, en etapas avanzadas del juego, sea un incordio. En esta nueva entrega la polución sería más o menos similar al factor felicidad de la entrega anterior, y será como "puntos de salud". Tal como los lujos y el entretenimiento mantenían alta la moral de nuestro pueblo, ciertos alimentos mantendrán nuestros puntos de salud altos. Pero, para hacerlo más balanceado, ciertas industrias bajarán esos puntos de salud aunque ciertas estructuras, sumadas a los alimentos, equilibrarán la cosa.



Con respecto a la moral, no existirán las huelgas y manifestaciones (nada de piqueteros). En cambio, cuando la moral de nuestra ciudad esté baja, los trabajadores directamente dejarán su trabajo.
Con respecto a las civilizaciones, contaremos con los Estados Unidos, los mongoles, persas, chinos, hindúes y franceses, entre otros, haciendo un total de 18. Cada una será caracterizada por un carismático líder, nada muy distinto al Civ3.

Resto del mundo

En cuanto a todo el resto, Meier promete que esta nueva entrega será mucho más profunda que las anteriores, aunque el resto de las sobresalientes características del ya querido Civ3 permanecerán sin tocar. O sea, las promesas de siempre. Sin embargo, viniendo del grandioso Sid no son simples promesas, sino que con el historial que tiene el tipo podemos tener casi la seguridad de que todo lo que promete será tal cual lo dijo.
Se espera que el juego vea la luz para el verano de este año, así que tenemos mucho para esperar, y mientras tanto recomiendo que jueguen por horas y horas al Civ3... Como yo.

STAR WARS

GAMING FACTOR

Desde hace años Lucasarts nos ha traído a nuestras PCs juegos basados en la popular franquicia de Star Wars. Con el reciente lanzamiento de Episodio 3, la última película de la saga, uno podría haber esperado una incontable cantidad de juegos siendo desarrollados. Curiosamente solamente dos títulos basados en la mítica franquicia llegarán a la PC: Battlefront 2, la secuela del juego "inspirado" en Battlefield 1942 y Empire at War, un RTS siendo desarrollado por ex-Westwood que promete arrasar con todo y finalmente darnos un estratégico digno de la saga....

STAR WARS BATTLEFRONT II

FICHA TÉCNICA:

- -Fecha de salida: 01/11/2005
- -Demo: No disponible
- -Género: Arcade / FPS
- -Compañía: Pandemic
- -Distribución: LucasArts



FICHA TÉCNICA:

- -Fecha de salida: Invierno 2006
- -Demo: No disponible
- -Género: RTS
- -Compañía: Petroglyph
- -Distribución: LucasArts





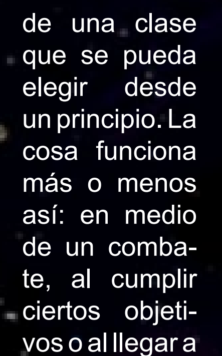
Sin lugar a dudas Battlefield: 1942 es uno de los mejores juegos multiplayer de los últimos tiempos. Por esa razón la misma fórmula se ha visto reproducida en varios juegos. El mas resaltante (o el que nos interesa ahora) es Battlefront, que es nada más ni nada menos que Battlefield en el universo Star Wars. Emulando la jugabilidad del título de DICE, Battlefront nos permitía enfrentarnos en enormes batallas tomadas o inspiradas de las dos trilogías de Star Wars (exceptuando Episodio 3 que estaba aún por ser estrenado) tanto en campañas single y multiplayer.
Desafortunadamente Battlefront, si bien era un muy buen producto, contaba con serios problemas de balance que arruinaban la experiencia de juego. Ahora Pandemic y Lucasarts contraatacan con una secuela con muchos agregados y cambios que prometen hacer las delicias que su predecesor hizo a medias.

La Fuerza es poderosa en tí...

Pandemic empezó a trabajar en Battlefront 2 apenas terminaron con el primero. Es por ello que la secuela está tan pronta a salir. Basándose en peticiones de los fans, estudios de mercado, encuestas y muchas cosas que ellos mismos querían hacer, empezaron a realizar muchos cambios en la jugabilidad del Battlefront original.
Para empezar decidieron darle más importancia a los combates espaciales, una parte muy interesante de los filmes. Ahora hay misiones que se centran alrededor del combate entre dos naves capitales (Mon Calamari Cruiser y Star Destroyer, por ejemplo) en donde los jugadores pueden o quedarse en su nave capital y atacar a las naves enemigas desde las torretas o, si así lo prefieren, subirse a un caza, atacar la nave capital, luchar en dogfightings contra otros cazas o incluso abordar la nave capital enemiga y atacarla capturando puestos o destruyendo partes integrales desde adentro -que pueden ser reparadas por un ingeniero, por lo que será importante tener uno en el equipo, así como defender las posiciones destruídas-. Hasta incluso se podrá llegar a tomar control de las torretas enemigas y usarlas para atacar la nave que se esté invadiendo.
Este interesante modo que me trae reminiscencias al nivel Coral Sea de Battlefield 1942 tiene la gran ventaja de tener muy bien definidos los roles de ataque y defensa, haciéndolo un juego mucho más dinámico.
Para hacer mas entretenidos los combates entre cazas se han realizado modificaciones en el manejo de los mismos, siempre sin dejar de ser arcade (no es un X-Wing vs. TIE Fighter). La adición más interesante consiste en unas maniobras especiales muy parecidas a lo visto en la versión X-Box de Crimson Skies, donde con cierta combinación de los controles la nave realizaba loops o giros bruscos que servían para evadir cazas enemigos o ganar una cierta ventaja en los combates.
Desafortunadamente confirmaron que la vista desde la cabina de las naves no estará disponible en esta versión puesto que Pandemic esta incluyendo muchas naves diferentes en el juego.
Pero no todos los niveles serán de este estilo. Tendremos todavía los clásicos niveles de asalto y asalto vehicular en tierra, en nuevas locaciones, muchas sacadas de la recientemente estrenada Episodio 3. El juego incluirá 12 mapas en total, cada uno desarrollándose en diferentes locaciones, no como en el primer Battlefront donde había dos niveles por planeta. Esto le da más variedad al ambiente en general. Encontraremos niveles como Utapau, guarida del General Grevious o Mustafar, lugar donde se lleva a cabo el duelo entre Anakin y Obi-Wan Kenobi. También encontraremos otras locaciones clásicas, como el interior de la nave de la Princesa Leia, el Tantive IV que se ve al principio de A New Hope, e incluso el interior de la Estrella de la Muerte.

... Pero no eres un Jedi todavía... Bueno, en realidad sí

El segundo cambio importante que se podrá encontrar en Battlefront 2 es que de ahora en más los Jedi aparecerán en el campo de batalla, pero esta vez controlados por un jugador. Obviamente Pandemic quería evitar que el juego se convirtiese en un enfrentamiento de Jedi únicamente -para eso tienen el hermoso Jedi Academy, que en multiplayer la rompe-. Para esto preparó las cosas como para que el convertirse en Jedi sea una recompensa para el jugador en lugar de una clase que se pueda elegir desde un principio. La cosa funciona más o menos así: en medio de un combate, al cumplir ciertos objetivos o al llegar a un punto la computadora premiará al mejor jugador convirtiéndolo en Jedi; este jugador, que ahora pasaría a interpretar a un poderoso Jedi o Sith, tendrá una barra que le indicará cuánto tiempo le queda en ese estadio. Si hace cosas propias de un Jedi (ahorcar rebeldes siendo Vader por ejemplo) la barra se irá llenando; si hace cosas poco Jedi (Spawn Camping por nombrar alguna) la barra se vaciará más rápido.
También estará la opción de que, en lugar de que la computadora elija al Jedi, se ubiquen power-ups en el mapa que conviertan a cualquiera en Jedi cuando lo tome.
No se reveló mucho más sobre los Jedi, pero se sabe que serán poderosos pues la Fuerza es su aliada, aunque no serán el Rambo con sable láser que todos creen que serán.
Además de los Jedi se incluirá una sexta clase, la cual sí se podrá seleccionar desde un principio y que, en varias ocasiones, será un oficial con poderes de soporte para unidades como por ejemplo poder ver a todas las unidades enemigas en el mapa o proveer beneficios a la resistencia de las unidades cercanas. Aunque Pandemic tampoco quiso revelar mucho de esta clase,





por lo que toda la información con respecto a la misma está siendo guardada con mucho recelo.

Para traer paz y justicia a la galaxia...

A diferencia de los juegos de este estilo (e incluso a diferencia de su predecesor), Battlefront 2 incluirá una fuerte campaña Single-Player, la cual estará basada en la Legión 501º "Puño de Vader" -un grupo de Stormtroopers- narrando la historia desde sus inicios. Es interesante que dicho escuadrón esta basado en una organización de fans que lleva ese nombre, ellos más que contentos seguramente.
Obviamente la historia no se centrará en el desarrollo de personajes o no será tan rica como las que se pueden disfrutar en ambos Knights of the Old Republic, sino que será más bien un recuento de los combates que se dan desde el principio de la saga.
Le están dando tanta importancia a este aspecto que hasta están preparando escenas intermedias entre misión y misión, muy probablemente fragmentos de las películas.

¡Miren el tamaño de esa cosa!

Si bien el juego no parece gráficamente muy diferente a su predecesor, varias mejoras se están realizando. Al haber sido lanzado a su vez para consolas, Battlefront tenía serios defectos gráficos, modelos con pocos polígonos y texturas muy lavadas. Por lo que se puede apreciar, se está trabajando en mejorar eso. Ya se puede apreciar que los modelos cuentan con texturas mucho más detalladas y eso que todavía quedan unos cuantos meses para pulir la parte gráfica, pero contando la enorme extensión de los niveles tampoco nos encontraremos con un juego de la talla de Far Cry o Doom3, porque de hacerlo no habría máquina que aguante. Mucho menos ahora que el soporte para jugadores fue aumentado a 64 simultáneos. Podemos esperar enormes masacres online si tenemos la suerte de encontrar un servidor lleno que soporte tamaña cantidad de jugadores.
Y los cambios no terminan ahí: se están realizando ligeros cambios de balance y, gracias a Dios porque bien los necesitaba, también realizando mejoras en los saltos, ruedes y puntería. Además incluyeron las opciones de sprint (correr a los piques) y un ataque cuerpo a cuerpo. Asimismo encontraremos puestos de comando en medio de los niveles, en donde un jugador puede cambiar de clase sin tener que respawnear.
Otros agregados son un nuevo y mejorado HUD y soporte para una friend list e incluso un sistema de ranking online donde se pueden ver todas las estadísticas de un jugador. También se ha eliminado el limite de FPS (cuadros por segundo) impuesto en el Battlefront original.



El Emperador te ha estado esperando...

Con grandes cambios y agregados a la jugabilidad, una mejora gráfica notable, nuevos modos y unidades Battlefront 2 prometen darnos todo lo que su predecesor no pudo aún a pesar de ser un muy buen juego. Sin duda alguna uno de los juegos que seguramente estará en nuestro carrito de compras de noviembre, cuando el juego vea la luz y las bateas.



Star Wars es una de las franquicias más explotadas en la industria de los videojuegos, pero, curiosamente, a pesar de ello no le ha ido bien en el apartado estratégico. Gallactic Battlegrounds era más un mod de Age of Empires II que un juego en sí; Rebellion, si bien interesante para un fan, era lento y fallaba en muchos aspectos; y mejor ni mencionar a Force Commander.
Ahora LucasArts lo intenta una vez más, pero esta vez no está solo ya que Petroglyph es su aliado. Este grupo de desarrolladores esta formado por varios miembros de la ahora disuelta Westwood Studios, por lo que si hay personas que entiendan el género de la estrategia en tiempo real, son ellos.







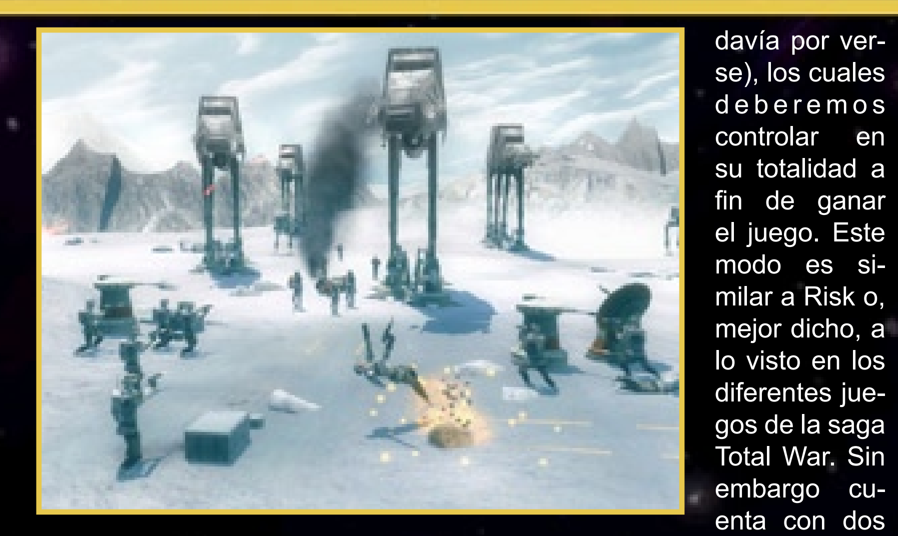


Una nueva esperanza

Tomando lugar unos dos años antes de A New Hope (Episodio IV), el juego relata los hechos desde la creación de la Alianza Rebelde y el afianzamiento del poder del Imperio Galáctico. La idea del juego es plantear una resolución libre, no atada a los hechos de las películas. Por esto, el jugador tendrá una libertad total de acciones, sin verse obligado a realizar misiones que relaten sucesos de las películas como las batallas de Yavin o Endor, aunque en un segundo plano se mencionarán personajes y hechos de las películas para dar una noción de pertenencia a la saga. Se podrá tener la posibilidad de reescribir la historia de la guerra civil galáctica según las decisiones que tomemos durante el transcurso del juego.

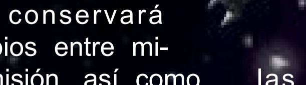






Star Wars: Total War

LucasArts está realizado una arriesgada movida con Empire at War y es que los muchachos de Petroglyph están trabajando en un novedoso y por sobretodo ambicioso concepto. El fuerte del juego radica en su libertad y en su mundo persistente. Esto se traduce en que el juego tomará lugar en toda la galaxia, la cual se irá modificando según nuestras acciones y conservará los cambios entre misión y misión, así como las unidades que tengamos antes y después. Por lo que el juego no estará dividido en misiones prescriptadas sino que deberemos ser nosotros quienes, con total libertad, planeemos la mejor estrategia para tomar control de la galaxia... ¡Como Padre e Hijo!
Para llevar a cabo semejante tarea recurriremos a lo que se conoce actualmente como “mapa galáctico”. Allí transcurrirá gran parte del juego. En él encontraremos la vista de la galaxia, que constará aproximadamente de veinte planetas (el número definitivo está todavía por verse), los cuales deberemos controlar en su totalidad a fin de ganar el juego. Este modo es similar a Risk o, mejor dicho, a lo visto en los diferentes juegos de la saga Total War. Sin embargo cuenta con dos diferencias relevantes: aquí el juego se maneja en tiempo real y no por turnos y dicho modo utiliza el mismo engine que el resto del juego (los Total War se manejan con dos motores diferentes para el modo combate y el modo por turnos). Es en el mapa galáctico donde nos encargaremos de la construcción de unidades y su despliegue en forma de flotas a diferentes planetas que deseemos capturar o reforzar en sus defensas.



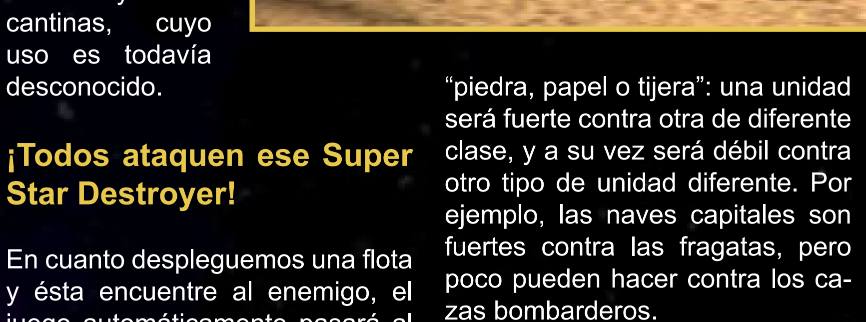


Debido a su modalidad libre, el objetivo no es ganar todas y cada una de las batallas, sino formar una estrategia a largo plazo que nos permita tomar control total de la galaxia. Por lo que a veces una retirada estratégica sea la mejor opción, después de todo recuerden que es un universo persistente, y si somos atacados por una fuerza superior no tiene sentido desperdiciar unidades ya que las que sobrevivan las conservaremos durante todo el juego.

El manejo de recursos en el juego es bastante particular. A diferencia de la mayoría de RTS en donde recolectamos recursos a medida que peleamos, en Empire at War hay un solo recurso: el vil metal conocido como dinero. Cada planeta cuenta con distintas rutas comerciales. Mientras más planetas pertenecientes a esas rutas controlemos, más créditos nos darán cada uno de ellos. Dichas rutas comerciales también pueden ser creadas, pero tendrán su costo y los beneficios pueden no ser suficientes para justificar el gasto. Además, controlar un planeta nos da acceso a sus instalaciones, así



como el poder obtener diferentes tecnologías que serán necesarias para la fabricación de nuevas unidades, como Imperial Class Star Destroyers o la temida Estrella de la Muerte. Algunos planetas también nos proporcionarán beneficios como construcción acelerada, por dar un ejemplo.
Y no sólo unidades militares podremos construir: también será posible la construcción de enormes estaciones espaciales, fabricas y hasta cantinas, cuyo uso es todavía desconocido.



¡Todos ataquen ese Super Star Destroyer!

En cuanto despleguemos una flota y ésta encuentre al enemigo, el juego automáticamente pasará al modo táctico, en donde el combate se resuelve como prácticamente todo RTS, siendo el combate espacial muy similar a Homeworld. Este modo requerirá que hagamos uso intensivo de la táctica de combate. Empire at War no es un juego de construir unidades a lo bruto y ganar por superioridad numérica.
El buen uso de las unidades nos permite alcanzar una victoria en situaciones desventajosas. Para ello el juego utiliza un sistema de "piedra, papel o tijera": una unidad será fuerte contra otra de diferente clase, y a su vez será débil contra otro tipo de unidad diferente. Por ejemplo, las naves capitales son fuertes contra las fragatas, pero poco pueden hacer contra los cazas bombarderos.
Aparte de ellos, las naves lo suficientemente grandes podrán ser atacadas en sus sub sistemas, muy parecido a lo visto en Homeworld 2, lo cual puede darnos una ventaja táctica al dañar una parte en particular de la nave enemiga y así restarle capacidad.
Los combates espaciales tienen el agregado de la cámara cinemática, que nos mostrará la acción cual si fuese una escena de una película. Incómodo para controlar nuestras unidades pero muy vistoso, lindo para usar cuando el combate ya esta prácticamente ganado y así ver espectacularmente como aplastamos a la oposición.
El combate en sí es como todo RTS, con el toque de la tercera dimensión, que tampoco tiene la relevancia de Homeworld por ejemplo, ya que a fin de no confundir tanto a los jugadores casuales se manejaran en planos. Esto quiere decir que no habrá total libertad de movimiento vertical, pero de todas formas se podrán controlar diferentes niveles de Altura.
Mientras tanto, en tierra la cosa no cambia mucho. Cada base cuenta con diferentes instalaciones (escudos, comunicaciones, complejos de producción, etc.), que en caso de ser atacante, desearemos capturar o destruir a conveniencia. En caso de ser nosotros quienes seamos atacados, no pasaremos tiempo construyendo una base ya que la misma se nos presentará ya





armada al comienzo del encuentro. Eso sí, podremos agregar algunas defensas como torretas o murallas pero no mucho más que eso.
Ambos modos (espacio-tierra) pueden interactuar. Enormes cañones iónicos en tierra pueden ser utilizados para la defensa de un planeta,



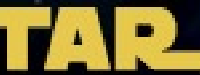
atacando a las naves capitales orbitándolo -particularmente útil para hacer que el enemigo desista de la idea de realizar un asedio a nuestro planeta- así como las mismas naves pueden realizar terribles bombardeos espaciales a las unidades e instalaciones en la superficie del planeta.
Como todo lo que plantea este juego, para atacar o defender una base deberemos desarrollar una estrategia y llevarla a cabo; y una de las cosas a tomar en cuenta al hacer eso es el tipo de terreno en el que se combate. Petroglyph se ha asegurado de incluir una enorme variedad de los mismos para representar fielmente los diversos mundos que se ven en las películas. Hielo, desierto, bosques y terrenos volcánicos son algunos de los que estarán presentes en el juego.
Además de las unidades comunes, también tendremos unidades especiales llamadas "héroes", los cuales pueden dar vuelta el resultado de un combate. Una de estas unidades es el mismísimo Lord Vader, quien puede usar la Fuerza para levantar vehículos ligeros y medianos y destruirlos en el aire o empujar a todas las unidades a su alrededor. Estas unidades son algo muy parecido a las que se vieron en Battle For Middle Earth, que tenían sus poderes e iban subiendo de nivel. También habrá otros héroes que no pelean directamente, pero su presencia influye dando bonificaciones en algunos aspectos en particular.
Al ser un mundo dinámico, la Inteligencia Artificial debe demostrar que está a la altura de la ocasión y adaptarse a nuestro modo de juego. Todavía no se han realizado muchos comentarios al respecto pero se sabe que, a diferencia de la mayoría de los títulos de este género, Petroglyph ha estado trabajando en la IA desde el inicio del proyecto, dejándolo en manos de cuatro de sus miembros para así salir al mercado con una buena IA que haga competencia a los jugadores sin la necesidad de hacer trampas como se suele hacer para balancear las cosas.

Soldados sin puntería o soldados en piyamas maricones. ¡Qué difícil elección!

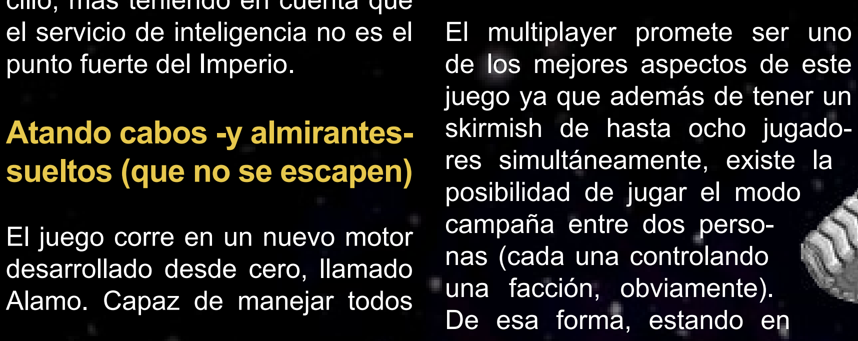
Las dos facciones del juego están muy diferenciadas entre sí, alternando entre dos modos de juego muy diferentes.
Los rebeldes tienen gran facilidad para el espionaje, pero carecen de recursos, tecnología o incluso personal, por lo que de jugar con ellos se deberá recurrir a las tácticas de guerrilla, realizando ataques Hit & Run, o sea, atacando rápidamente y huyendo antes de que el enemigo tenga la posibilidad de responder.
Como una flota de grandes proporciones puede ser fácilmente











ubicada, los rebeldes deberán manejarse con pequeñas flotas esparcidas por toda la galaxia.
Por otro lado el Imperio es pura fuerza bruta, grandes flotas que pueden reducir a cenizas a un planeta entero. Obviamente sus movimientos son fáciles de rastrear por lo que los rebeldes sabrán siempre en qué andamos, mientras que descubrir dónde se esconden esas sucias ratas no será tan sencillo; más teniendo en cuenta que el servicio de inteligencia no es el punto fuerte del Imperio.

Atando cabos -y almirantes-sueltos (que no se escapen)

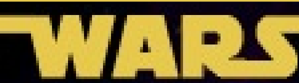
El juego corre en un nuevo motor desarrollado desde cero, llamado Alamo. Capaz de manejar todos los efectos modernos, como iluminación especular, sombras suavizadas, efectos de partículas y demases.
La banda sonora del juego está siendo compuesta por Frank Klepacki, quien realizo el mismo trabajo en Emperor: Battle for Dune, por lo se pueden esperar nuevas tonadas además de las clásicas producidas por el genio John Williams.

El multiplayer promete ser uno de los mejores aspectos de este juego ya que además de tener un skirmish de hasta ocho jugadores simultáneamente, existe la posibilidad de jugar el modo campaña entre dos personas (cada una controlando una facción, obviamente). De esa forma, estando en red o en Internet podremos medirnos contra un oponente de carne y hueso en una feroz lucha por el control de la galaxia.
Estará la opción de participar de un ranking en Internet donde enviando nuestros datos podremos hallar oponentes de nuestro nivel y hasta nos dará una razón para renunciar a nuestro trabajo y buscar convertirnos en lo más de este juego.

¡Trix! Digo, ¡Empire at War será mio!

Este juego plantea la mezcla perfecta entre Homeworld, Ground Control y Master of Orion, siendo quizá un paso adelante en la evolución del género de la estrategia en tiempo real.
Empire at War es algo sorprendente para mí: no sólo por todo lo que promete, sino que justamente eso es lo que vengo soñando y añorando desde que probé por primera vez Homeworld -uno de mis clásicos preferidos-, por lo que no puedo esperar más ansiosamente al 2006, momento en que Empire at War estará por fin en mi poder ¡Bwahahahahaha!.





REVIEWS

ANALÍSIS EXAHUSTIVOS DE LO ÚLTIMO EN PC

EL SISTEMA DE PUNTAJE

90% - 100% Clásico :
Un clásico inmediato. Juego obligado para todos los fanáticos y no tanto, del género.

80% - 89% Excelente :
Tiene todas las de ganar, salvo alguna que otra falla mínima por lo que no llega a clásico.

70% - 79% Muy bueno :
No tendrá la calidad de un clásico pero aun así es un juego que seguramente vale la pena.

60% - 69% Bueno :
Es entretenido, aunque con demasiadas falencias. Solo para fanáticos del género.

50% - 59% Regular :
Último recurso del gamer desesperado. Si no queda otra se puede jugar, de otra forma no se justifica el sacrificio.

30% - 49% Malo :
Definitivamente un juego que no vale la pena. Un libro de cocina es más provechoso.

0% - 29% Patético :
¡Juira bicho! Huyan mientras puedan de la cosa que haya caído en esta categoría.

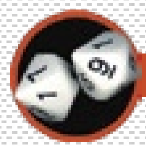














AMERICAN CIVIL WAR: GETTYSBURG

¡A LAS ARMAS!

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Pentium 3 800 MHz o similar - 128 MB de RAM - placa de video de 32 MB - 700 MB de espacio libre
CORRE AL MANGO	Pentium 3 800 MHz o similar - 128 MB de RAM - placa de video de 64 MB - 700 MB de espacio libre

POR Santiago Platero

Los estratégicos por turnos no están muertos. De la mano de TalonSoft, este nuevo juego de estrategia rememora la guerra civil norteamericana, en el momento de la batalla de Gettysburg, tal como su nombre lo indica.

La dinámica del juego tampoco es nueva: tenemos una interfase con un mapa dividido en hexágonos, en donde nuestras tropas están separadas en grupos a los cuales les daremos las órdenes pertinentes; y a la hora de las batallas el juego nos transportará a un escenario totalmente en 3D. Sin embargo, la dinámica es más que sencilla y no es necesario leerse entero El Arte de la Guerra de Sun Tzu para poder ganar las batallas. Con respecto a la interfase, también mantiene su sencillez: tenemos dos indicadores para nuestro batallón, los cuales nos informan los puntos de vida y la moral del mismo.
Sin embargo, para que no sea en extremo sencillo, se incluyeron algunos detalles estratégicos tales como puntos bonus de defensa si estamos escondidos en un bosque o puntos bonus de ataque si nos posicionamos en la parte más alta de una colina, obviamente con el enemigo abajo. También influyen cuándo y cómo disparamos hacia el enemigo de turno y obtendremos ventajas si flanqueamos al enemigo o lo atacamos por su retaguardia.



Un punto flojo del juego es el tema de que para ordenar a nuestras tropas durante las batallas, tendremos que pausar. Este factor le quita dinámica a las batallas y hace que no queramos ordenar nuestro batallón con tal de no parar la batalla y no morirnos del embole.
En sí, el apartado gráfico no es la gran cosa. Es decir, no es nada que no hayamos visto en otros juegos y, de hecho, hay cierto olor a viejo en su engine. Las unidades no tienen gran cantidad de polígonos por lo cual su calidad no es sobresaliente. De todas formas, hay algún efectito de humo algo interesante dando vueltas por ahí.
Entre las opciones single player nos encontramos con el típico modo de campaña donde cronológicamente irá contándonos los hechos acontecidos en esta guerra. Obviamente, podemos seleccionar entre los dos bandos antagonistas: la Unión y los Confederados. Cada misión está dividida por un audio en off de un narrador salido de quién sabe qué cementerio, ya que el pobre no le pone ni vida ni emoción a los relatos. Disponemos también del clásico modo de misiones sueltas donde podremos seleccionar tanto el bando como los mapas y unidades que queramos.
Cuenta además con un modo multiplayer que, lamentablemente, es bastante flojo. En principio, porque no ofrece ninguna novedad con respecto al single player. Pero lo más significativo es que es muy complicado encontrar un adversario por Internet con quien enfrentarnos. De todas maneras, eso no quita que lo podamos jugar con nuestros amiguetes vía LAN.

En definitiva, el juego es bueno pero no es un must-have.

PUNTAJE:

Un estratégico por turnos basado en la guerra civil yankee



67% BUENO

FICHA TÉCNICA:

Género: Estratégico | Desarrollador: TalonSoft | Distribuidor: Global Star Software

\+ Algunos elementos estratégicos. Algunos efectos gráficos. Buena jugabilidad.

− Falta de dinámica en las batallas. El modo multiplayer. Las unidades.



MADAGASCAR

ATENCIÓN: SI TENÉS MAS DE 6 AÑOS, NO SIGAS LEYENDO

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 650Mhz – Placa de video de 32Mb – 256Mb de RAM - 800Mb de espacio libre en el disco rígido
CORRE AL MANGO	Cualquier equipo que esté sobre los requerimientos mínimos

POR Pablo Strauss

De la mano de Dreamworks nos llega este ábaco de dos fichas virtual que gracias a Dios poco tiene de parecido con la película en la cual supuestamente se basa.
Madagascar cuenta la historia de cuatro animales de zoológico (la cebra, el león, la jirafa y la hipopótamo) con una vida bastante rutinaria pero satisfactoria. La Cebra (o el Cebra, mejor dicho), tras negociaciones sospechosas con un grupo de pingüinos paranoicos, enreda a sus tres amigos (él mismo incluído) en una aventura con menos emoción que jugar al balero sin la pelota. Milagrosamente los programadores del juego se limitaron a adaptar solamente ese aspecto al juego, ya que aparte de la historia el juego se desarrolla a otro nivel. El juego tiene un humor muy poco sutil, que si bien llega a cumplir un rol en el juego, a veces queda mal parado y esto le saca buen contenido a esta desventura virtual.
Como en varios otros juegos de plataforma, en Madagascar podemos controlar a los cuatro animalitos de dio' por separado, y cada uno de estos tiene sus habilidades propias. Aparte, y como aspecto semi-consolero, tenemos la opción de ir desbloqueando una extensa variedad de mini-juegos a lo largo de la aventura. Este aspecto es probablemente lo más interesante del juego, ya que teniendo apartados como una especie de Pump (la plataforma loca sobre la cual se salta al compás de las flechitas), o un golfito, se sale un tanto de la monotonía que el producto en sí en su modo "historia" sabe tener, y mucho. Aún así el juego puede ser pasado completamente en unas tres o cuatro horas, sin quedarse a observar el paisaje. La cosa sí se puede llegar a complicar debido al -por veces- difícil control de los personajes y la cámara, que tiende a ponerse en nuestra contra en los momentos más dramáticos, por llamarlos de alguna manera.
Madagascar es un juego orientado al público más joven (esto va para chicos de menos de diez años, pavote), por lo cual varios aspectos están bastante flojos. Los gráficos, si bien no son muy buenos, llegan a cumplir su cometido. El juego no es para pararse a ver Pixel Shaders ni sombras volumétricas ni vegetación tridimensional, ya que no tiene nada. Los personajes mantienen dentro de todo su personalidad (físicamente hablando), pero el hecho de que su número de polígonos haya bajado de unos cuantos millones en la película a unos doscientos en el juego puede llegar a no agradarles a los jugadores más exigentes. Los niveles tampoco se destacan, ya que su monotonía (junto a la que posee la jugabilidad en sí) hacen de Madagascar otro Wolfenstein, pero con menos puzzles.
Otro aspecto bastante decepcionante del juego es el hecho de que las voces originales de la película (la película era "actuada" por gente como David Schwimmer de FRIENDS y Ben Stiller de Meet the Parents) no fueron incluidas en el juego, y que fueron reemplazadas por versiones penosas de las mismas, interpretadas obviamente por otros actores.
El juego de Madagascar es una buena alternativa... Para tu hijo, sobrino o cualquier familiar que todavía no desarrolle conciencia. Pero al fin y al cabo el juego tiene poco de rescatable. Con una jugabilidad bastante mediocre, gráficos que están al borde de lo feo y una estética que deja que desear, Madagascar es un juego que obviamente está orientado a los pequeños; quienes dudo que se quejen de estos problemas, a menos que sean pequeños muy mocosos y brillantes...

PUNTAJE:
Un juego de plataformas basado en la próxima película de Dreamworks
55% REGULAR

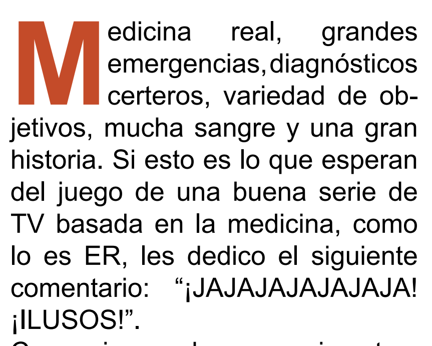
FICHA TÉCNICA:
Género: Acción/Aventuras | Desarrollador: Beenox | Distribuidor: Activision
+ El humor (A veces) Los personajes. Los requerimientos. Dura poco y tiene un final.
- Casi todo. Pesa aproximadamente 800mb.

ER: THE GAME

JAJAJAJAJAJAJAJA

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.2ghz – Placa de video de 64Mb cos soporte para Hardware T&L – 256Mb de RAM - 2Gb de espacio en el disco rígido
CORRE AL MANGO	Procesador de 2Ghz – Placa de video de 128Mb con soporte para Hardware T&L– 512Mb de RAM - 2Gb de espacio en el disco rígido

POR Maximiliano Nicoletti





Medicina real, grandes emergencias, diagnósticos certeros, variedad de objetivos, mucha sangre y una gran historia. Si esto es lo que esperan del juego de una buena serie de TV basada en la medicina, como lo es ER, les dedico el siguiente comentario: "¡JAJAJAJAJAJAJA! ¡ILUSOS!".
Como siempre hago en mis notas, debería hacer una breve reseña acerca del género, tipo de juego y/o su historia. Pero como nuestro tirano jefe de redacción me dio poco espacio esta vez, y eligió por mí este juego sólo porque veo la serie, voy a ser directo con ustedes, fieles lectores de GF: Diego Beltrami es un miserable y lo odio por darme juegos malos para analizar. Ah, sí... Y el juego este de ER apesta, mal.

Doctor Carter, se lo solicita en Theme Hospital

Nos presentamos un día en el hospital County General de Chicago como estudiantes de medicina. Para ello, debemos crear nuestro propio médico, en un menú y contexto muy "a la Sims". Claro que no recibimos la variedad de cosas que tiene el Sims a la hora de crear personajes. A lo sumo nos dan una o dos cabezas, además de poder elegir el tipo de bata que vamos a usar y los puntos de habilidad en uno de los seis sectores de medicina en los que podemos incurrir. Estos sectores empezarán en el nivel que nosotros elijamos, pero poco dependeremos de ellos, ya que nuestro médico curará pacientes, no aplicando sus conocimientos adquiridos en la universidad de medicina, sino en la academia de magia de David Copperfield. Sí, mis amigos, nuestro médico cura pacientes haciendo simples pases mágicos. Aún en el viejo Theme Hospital los médicos aplicaban cierto tipo de tratamiento a sus pacientes virtuales. ¿Qué se piensa la gente de Legacy? ¿Qué somos todos boludos?
Por otro lado, los tiempos de carga son horrendos. Para arrancar a jugar tenemos un mínimo de diez minutos de espera. Pero esto no se queda ahí: el juego tiene tantos errores en el uso de memoria y video, que a mitad del juego tendremos momentos en que el juego se detiene por completo por minutos y no hay nada que podamos hacer hasta que se recupera. ¿Qué se piensan que somos los de Legacy? ¿Todos boludos?
En cuanto a sonido, voces y música, son inexistentes. Hay momentos en que hay voces pero al otro momento los diálogos son únicamente escritos. la música no se escucha en ningún momento, excepto cuando nuestro médico inicia sus pases mágicos. ¿Qué nos vieron los de Legacy Interactive? ¿Cara de boludos?
Gráficamente el juego es incluso bonito. Pero no deja de ser una serie de TV para jóvenes/adultos adaptada a un juego para nenes. El hospital está representado muy bien con todas las salas que vemos en la parte de Emergencias en donde tienen que estar. Los médicos no dejan de ser cartones que intentan emular a la figura real, pero ni se le acerca, en actitud ni apariencia. ¿Qué le pasa a la gente de Legacy? ¿Nos creyó un grupo de boludos?

Diagnóstico General

Un juego sobre una serie de jóvenes/adultos debería ser un juego para jóvenes/adultos. En cambio, nos dejan un juego para nenes, mal hecho, con tiempos de carga eternos, música, sonido y actuaciones de voz inexistentes y médicos que curan pacientes con pases mágicos. Sin dudas, Legacy Interactive nos vio la cara de boludos.

PUNTAJE:
Un pedorro juego basado en la serie de TV

44% MALO

FICHA TÉCNICA:
Género: "Simulación" | Desarrollador: Legacy Interactive | Distribuidor: Warner Interactive
+ Haber terminado esta nota así puedo desinstalar el juego de una vez.
- Lean la nota, se darán cuenta que todo está mal en este juego.

BOILING POINT: ROAD TO HELL

UN BUEN JUEGO QUE PUDO HABER SIDO EXCELENTE

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 2Ghz – Placa de video de 128 Mb con soporte para Hardware T&L – 512Mb de RAM - 4Gb de espacio en el disco rígido
CORRE AL MANGO	Procesador de 3Ghz – Placa de video de 128 Mb con soporte para Hardware T&L – 1.5Gb de RAM - 4Gb de espacio en el disco rígido

POR Leando Dias

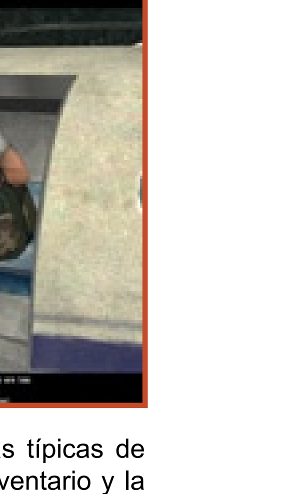
Apesar de que muchos no lo conozcan, Boiling Point: Road to Hell es un juego que estuvo en desarrollo varios años y que prometía bastantes cosas interesantes; la más notoria es que no iban a haber tiempos de carga en un mapa inmenso y lleno de vegetación. Si bien muchas de las promesas fueron cumplidas, el juego está lejos de ser un clásico. Y lo peor es que con un poco más de tiempo de producción se podían haber logrado resultados más que interesantes.

¡No me toquen a la nena!

La historia es más bien simplona, pero lo suficientemente efectiva como para darle un sentido al juego. Ésta comienza con el secuestro de la hija de Saul Myers (un militar retirado) que trabaja de periodista en Sudamérica. Al enterarse de esto, nuestro amigo Saul se tomará el primer vuelo hacia el lugar para rescatar a su hija. Pero se encuentra con un país en decadencia social y lleno de corrupción (yupi, no somos los únicos). De ahí en más nosotros nos ocuparemos de elegir la forma de rescatar a la niña, pudiendo elegir a qué personas recurrir para obtener información de su paradero.

Y aquí se hace notar uno de los aspectos más atractivos del juego: la libertad que tenemos para cumplir los objetivos. Tenemos la posibilidad de elegir a qué organismo recurrir para obtener información y realizar misiones. De este modo, al elegir uno o varios bandos nos enfrentaremos con otros (no se puede, por ejemplo, realizar misiones para la mafia sin enemistarse con el gobierno). También es destacable la gran cantidad de acciones que podemos hacer en este juego, desde manejar vehículos o comprar armas hasta beber alcohol o drogarse. Y lo mejor es que cada acción tendrá una consecuencia futura, por lo que debemos tener cuidado con lo que consumimos o a quién matamos. A su vez, cada decisión que tomemos influirá en el desarrollo de la historia y hasta se generan historias secundarias realmente muy buenas. Esto aumenta mucho la vida útil del juego.





En cuanto a la jugabilidad en sí, podemos decir que es muy similar a la de Deus Ex. Es decir, un juego de acción en primera persona con algunas características típicas de los RPGs, como el inventario y la posibilidad de controlar los diálogos.

¿Para qué optimizar si en la NASA anduvo joya?

La calidad gráfica de Boiling Point es muy dispar. Por un lado los efectos de iluminación de los exteriores así como la ambientación en general son simplemente brillantes. Pero por otro, las texturas utilizadas tanto para los personajes (que tampoco están muy bien diseñados) como para los objetos son pobres. Esto produce un contraste poco estético ya que se mezcla la belleza del entorno con la tosquedad de los personajes y objetos.

Por otra parte, la extensión del mapa es enorme (250 kilómetros cuadrados aproximadamente) y en ninguna parte del mismo el juego se detiene para cargar. Pero esta apuesta tan ambiciosa de que el juego no se detenga ni un instante genera un terrible problema: los requerimientos necesarios para correr el juego decentemente. Boiling Point es, y sin temor a equivocarme, el juego más pesado de la actualidad. Incluso en computadoras que soportan a juegos como Doom3 o Half-Life 2 con todo activado y en altas resoluciones, este juego anda a los tirones. Y esto es producto de que la gente de Deep Shadows, quizá por falta de tiempo, no optimizó el juego de manera adecuada.

El sonido es bastante bueno en todos sus aspectos, desde el ruido de las armas hasta el motor de los vehículos. Un detalle realmente muy interesante es que la voz del personaje principal estuvo a cargo de Arnold Vosloo, actor que tuvo un papel importante en The Mummy y que ahora hace de villano principal en la serie 24. No solo la voz prestó Arnold sino también su físico para que Saul Myers fuera idéntico a él en todo sentido.

IA (idiotas asegurados)

Pocas veces ví una inteligencia artificial tan mala como la de Boiling Point. Los enemigos atacan como kamikazes, se chocan entre sí, no se cubren y se quedan trabados en cualquier parte. Además, muchas veces en medio de un diálogo, esa misma persona con la que se está hablando empieza a disparar sin razón aparente (?). Incluso es muy fácil aumentar nuestro grado de amistad con alguna facción con solo saludar a algún integrante de la misma (aunque tiempo atrás hayamos matado a cien de sus hombres).

Y siguiendo con los defectos, podemos mencionar que este juego tiene bugs hasta por los codos. Desde objetos que cuando los queremos utilizar no funcionan hasta vehículos que desaparecen misteriosamente del lugar donde los dejamos. Sin duda muchos de estos bugs podían haberse solucionado con un poco más de tiempo de desarrollo, ya que a los pocos días del lanzamiento ya se encontraba disponible el primer patch.

Good Bye Gringo

En síntesis, Boiling Point: Road to Hell es un buen juego pero pudo haber sido mucho más. Combina cosas muy interesantes y elaboradas con errores y desatenciones muy notorias. Sólo recomendado para gamers con computadoras muy potentes y que ya jugaron a títulos de mayor calidad como Half-Life 2.



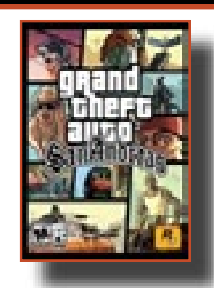
+ La libertad, el sonido, la ausencia de tiempos de carga, la rejugabilidad.

– La Inteligencia Artificial, algunas texturas, la gran cantidad de Bugs, los requerimientos necesarios para que funciones decentemente.

PUNTAJE: Un FPS con unos toques de RPG que pudo haber dado más.

64% BUENO

FICHA TÉCNICA: Género: FPS | Desarrollador: Deep Shadows | Distribuidor: Atari | Soporte multiplayer: No posee



GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

EL RETORNO DEL REY

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1Ghz – Placa de video superior a GeForce3 o similar – 256Mb de RAM - 2.3Gb de espacio en el disco rígido
CORRE AL MANGO	Procesador de 2.3Ghz – Placa de video de 128Mb – 512Mb de RAM - 2.3Gb de espacio en el disco rígido

POR Leando Dias

Luego de varios meses de espera, salió la versión para PC de GTA: San Andreas. Un juego que no sólo supo estar a la altura de sus predecesores (GTA III y Vice City), sino que incluso superó lo que ya parecía insuperable. Y a pesar de los meses que pasaron desde su lanzamiento original en Playstation 2, el juego no perdió casi nada de su magia; y puedo afirmar -sin temor a equivocarme- que es uno de los candidatos más firmes a ser el juego del año para PC.



Los hermanos sean unidos

La historia gira en torno a Carl "CJ" Johnson, un negro que vuelve a su pueblo luego de estar ausente cinco largos años. Al llegar se encuentra con que su madre ha fallecido y que la banda criminal que a la que pertenecía junto con sus hermanos está en decadencia. Además la familia de "CJ" no está nada contenta con su ausencia y prácticamente no le tiene ningún respeto. Entonces el objetivo de nuestro personaje será recuperar el respeto perdido y hacer ascender a la Orange Grove Family (así se llama su banda) en el mundo de las pandillas callejeras. Al menos estas serán sus metas en un principio, porque luego la historia se desarrollará de forma tal que nuestro personaje tendrá ambiciones mucho más altas. Una historia de traición, envidia, honor, sexo y corrupción... ¿Qué más podemos pedir?

El juego se desarrollará a principios de los años 90' (tiempo del auge de las luchas callejeras y conflictos raciales) en tres ciudades enormes: San Fierro, Las Venturas y Los Santos, obviamente inspiradas en las localidades estadounidenses de San Francisco, Las Vegas y Los Ángeles. A diferencia de los anteriores GTA, este nuevo título de la saga posee zonas de transición entre las diferentes áreas del mapa que por lo general son ocupadas por campo. Esto aumenta el tamaño del mapa considerablemente, hasta el punto de que ir de un lado a otro del mapa puede tomarnos casi veinte minutos. Y lo mejor es que el nivel de detalles de cada lugar es realmente asombroso y sin haber ninguna parte del mapa similar a otra.



La estructura de las misiones sigue siendo la misma que en los anteriores juegos de la saga, es decir, se dividen en principales (necesarias para terminar el juego) y secundarias. Estas últimas, si bien no son obligatorias, nos otorgarán una gran cantidad de beneficios muy jugosos, como pueden ser ítems o simplemente dinero. Cabe destacar que los muchachos de Rockstar se pusieron las pilas para hacer que las misiones no sean para nada repetitivas, por lo que los objetivos son muy variados. Los mismos van desde asesinar varios miembros de una banda enemiga hasta correr picadas o bailar al mejor estilo DDR. Pero sin duda las mejores son las misiones de robo. Por primera vez en un juego, podremos meternos por las noches en casas y afanarlas sigilosamente. Sin duda por cosas como esta, GTA: San Andreas seguramente será prohibido en varios países como sucede con la gran mayoría de los juegos de Rockstar.

Aquellos que quieran terminar el juego en un 100% tendrán que jugar más de cien horas que -afortunadamente- en ningún momento se tornan aburridas. Y si le sumamos una buena cantidad de minijuegos que se encuentran escondidos (como uno en el que podemos jugar al básquet), la diversión está asegurada.

¿Para qué arreglar lo que no está roto?



Los gráficos de GTA: San Andreas son quizá su punto más flojo. Esto no quiere decir que se vea mal: todo lo contrario, pero no alcanza el grado de excelencia del resto del juego. Lo más flojo de los mismos son la vegetación en 2D y los personajes, a los que le faltaría un poco más de detalle. Se mejoraron muchos aspectos pero los personajes, vehículos y edificios no tuvieron ninguna actualización con respecto a Vice City. Hubiese estado bueno que se aumentara un poco la cantidad de polígonos y la calidad de las texturas. Pero como contrapartida, la ambientación del juego, así como los efectos de luces y sombras fueron claramente mejorados. Tanto en interiores como en exteriores, todos los objetos están cuidados hasta el más mínimo detalle.

El apartado sonoro de este juego es excelente. En todos los efectos de sonido se nota la atención al detalle que puso la gente de Rockstar para que todo se escuche lo más realista posible. Todo esto sumado a las radios de los autos, que son muy entretenidas, y una música acorde al año en que transcurre el juego. Y no sólo hay canciones creadas para el juego sino que también temas de bandas muy conocidas de principios de los 90's como Guns n' Roses, Stone Temple Pilots, Rage Against the Machine y hasta Kiss. Y si nada de esto nos convence, tenemos la posibilidad de agregar nuestros propios MP3 para escuchar lo que se nos antoje.

La frutilla del postre es que varios actores famosos han interpretado las voces de algunos personajes. La más reconocida y mejor reali-





FICHA TÉCNICA:

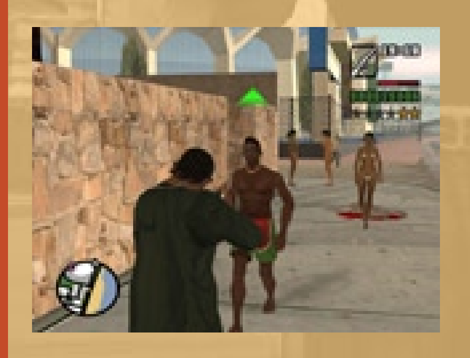
Género: Arcade / Accion en 3ª persona | Desarrollador: Rockstar North | Distribuidor: Rockstar Games | Soporte multiplayer: No



zada es sin duda la de Samuel L. Jackson en su papel de policía corrupto.

I'm Running Free, YEAH!

Al igual que su predecesor, GTA: San Andreas posee una jugabilidad tradicional de los juegos de consola. Controlamos al personaje desde una vista en tercera persona y casi sin problemas de cámara. Los



controles son bastantes intuitivos con el teclado y el mouse, pero lo más recomendable es utilizar un buen pad. Especialmente porque la forma de manejar la cámara (en los vehículos sobre todo) es un poco más complicada que en los juegos anteriores y con un mando analógico todo se simplifica notoriamente.
Algo destacable es que se han agregado dos movimientos nuevos muy importantes: la posibilidad de nadar y de saltar o trepar por paredes y cercas. Nuestro personaje ya no morirá más repentinamente al caerse a la orilla del río ni tampoco se quedará atrapado en una fuckin' ligustrina de medio metro.
Sin lugar a dudas, el aspecto más sobresaliente de este juego es la libertad que tenemos para hacer lo que queramos. Y lo mejor de todo es que la cantidad de actividades que podemos hacer fuera de las misiones principales es enorme. Ahora se han añadido algunos elementos típicos de los RPGs que hacen que se aumente considerablemente el nivel de complejidad del juego. ¿Cómo es esto? Tenemos unos indicadores que nos mostrarán ciertos atributos de los personajes, tales como el nivel de gordura, musculatura o respeto. Para elevar cada una de estas características deberemos realizar ciertas acciones. Por ejemplo ir al gimnasio nos ayudará a aumentar nuestra masa muscular o si comemos en exceso en un restaurant aumentaremos de peso. Cada atributo tendrá una incidencia decisiva en las habilidades del personaje, pudiendo convertirnos en un morocho fibroso o en un gordo fofo.
También se puede ganar otro tipo de habilidades -que son más difíciles de conseguir, pero muy útiles- como el aumento de nuestra habilidad con las armas o la capacidad de mantener nuestra respiración bajo el agua por mucho tiempo (muérete de envidia Guybrush Threepwood).
Otras novedad muy interesante es la de poder dialogar con las personas de la ciudad. Esto fue implementado de una forma muy sencilla pero a la vez efectiva, a través de un sistema de respuestas afirmativas o negativas. De este modo cuando nos propongan algo podremos aceptarlo o no.
Como si todo lo mencionado anteriormente fuera poco, en GTA: San Andreas, podemos controlar el aspecto estético de nuestro personaje. Para esto tenemos diferentes lugares a los cuales recurrir. Podemos ir a cortarnos el pelo, hacernos tatuajes en cualquier parte del cuerpo y comprar distintas vestimentas. Al vernos cada vez mejor, aumentará nuestro sex appeal, lo que hará que todas las minas se vuelvan locas por nosotros y no necesitemos pagar para pasar la noche con una señorita.



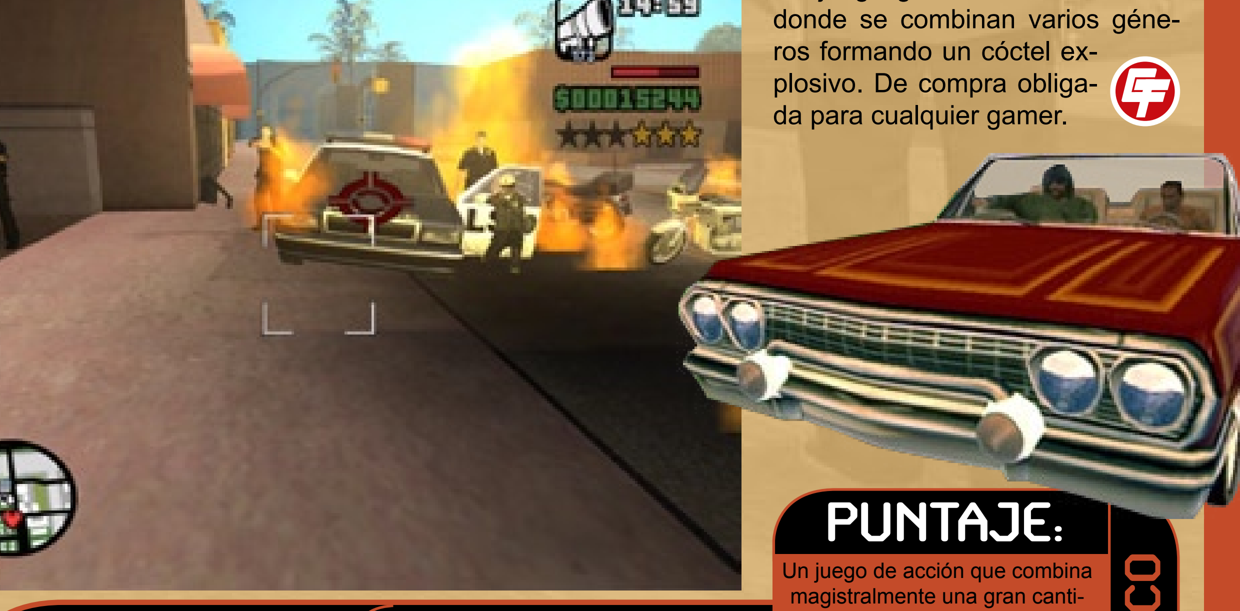
No voy en tren, voy en tractor

Es increíble la cantidad de vehículos que podemos utilizar en este juego. A los autos, lanchas, motos, aviones y helicópteros del juego anterior se le han sumado las bicicletas, cuatriciclos, motos de agua y hasta tractores. Es maravilloso ir por la calle y ver tantos tipos de vehículos listos para ser robados. Además se nota mucho la diferencia entre los distintos tipos de autos, que aparentemente son similares. Ya no es lo mismo manejar una camioneta 4x4 que una tremenda nave que alcanza los 200 km/h.
Quizá uno de los aspectos de este GTA: San Andreas que más me sorprendió es la posibilidad de tunnear los autos al mejor estilo Need for Speed: Underground. Y no sólo podremos agregarle mejoras estéticas, como calcomanías, sino que también podemos modificar el motor y demás estructuras que afectan la maniobrabilidad del coche. Pero si no estamos conformes con sólo mostrar nuestro bebé por la calle o usarlo en algunas carreras, podemos incluso agregarle una suspensión libre. De esta forma podremos participar en las competencias Lowrider, donde haremos saltar a nuestro auto de un lado al otro al ritmo de la música.
Por su parte, el modelo de daños sigue siendo excelente y la física se ha mejorado considerablemente, haciendo todo mucho más realista.



¿Todavía no lo compraste?

Honestamente, para enumerar todo lo que podemos hacer en GTA: San Andreas necesitaríamos casi un número entero de Gaming Factor. Este juego es sin duda alguna uno de los más completos que se pueden encontrar en el mercado. Es más, si se hubiesen mejorado un poco más algunos aspectos gráficos estaríamos hablando del juego perfecto. Tampoco estaría de más la presencia de un modo multiplayer y en especial uno cooperativo.
En conclusión, GTA: San Andreas es el mejor juego de la saga y también uno de los mejores de los últimos tiempos, lo que no es poco. Un juego glorioso, extraordinario, donde se combinan varios géneros formando un cóctel explosivo. De compra obligada para cualquier gamer.



+ La libertad para hacer lo que queramos, el sonido, las misiones, la extensión, la adicción que genera, los vehículos, etc.

– Los gráficos podrían haber sido mejores, la ausencia de modo multiplayer

PUNTAJE:
Un juego de acción que combina magistralmente una gran cantidad de géneros
92%
CLÁSICO

BARD'S TALE

EL QUIJOTE DE LOS JUEGOS DE ROL

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 800Mhz – Placa de video de 32Mb compatible con DirectX 9.0b – 256Mb de RAM - 1.6Gb de espacio en el disco rígido
CORRE AL MANGO	Procesador de 2.4Ghz – Placa de video GeForce 5700 o Radeon 9600 o superior – 512Mb de RAM - 1.6Gb de espacio en el disco rígido

POR Flavio Oliveri



Un hombre y su destino. Un poeta, un aventurero. Alguien capaz de arriesgar todo por…. Dinero y mujeres. Con sólo jugar unos minutos y escuchar los primeros diálogos entre el relator y nuestro héroe nos damos cuenta de que estamos ante una excelente y divertida burla a la mayoría de los últimos juegos de rol.

Brian Fargo, creador de la serie original y de clásicos como el Baldur's Gate nos pone en la piel de un peculiar bardo que poco quiere saber de salvar al mundo.

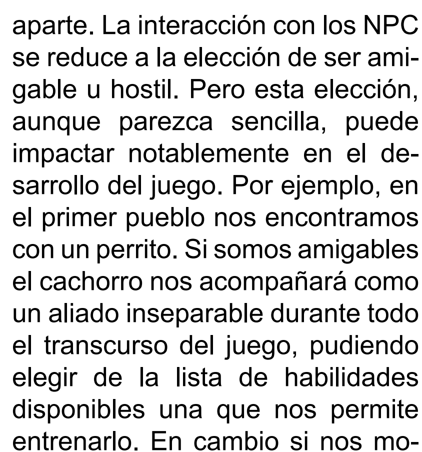
Lo esencial es invisible a los ojos

The Bard's Tale no es más que un RPG "liviano", orientado a la acción, con una perspectiva de vuelo de pájaro y un motor gráfico de hace unos años. Pero cuenta con algunas cositas que hacen del título algo a tener muy en cuenta. Ante todo se destaca la intensión general: burlarse de casi todos los lugares comunes del género. Por ejemplo, la primer misión consiste en exterminar las ratas del sótano de una taberna ¿Qué original, no? Pero cuando vean la versión que nos tiene preparados el juego, empezarán a intuir que no estamos ante un típico RPG.

La existencia de un relator en off no sólo se limita a darnos el contexto de la historia sino que también cuestiona en todo momento las acciones del bardo, quien tiene plena conciencia de la existencia del mismo y le responde como si estuviera hablando con algún compañero de aventuras. Los diálogos entre ellos son imperdibles.

Muchas de las cosas típicas del género están simplificadas, al punto de casi burlarse de las mismas. Todo objeto que recolectemos será automáticamente convertido en oro. Si encontramos un arma superior a la que tenemos automáticamente se equipa y la que teníamos se transforma en oro. Podemos tener varios tipos de armas como dagas, espadas, espadas a dos manos, garrotes y arcos. Pero solo podemos tener un arma por tipo. Esto evita tener un inventario gigantesco y estar volviendo a las ciudades a vender nuestros botines y el equipamiento que ya no utilizamos. Constantemente contamos con una marca en le mapa que nos indica hacia dónde ir y una bitácora que nos indica qué hacer. Es casi imposible trabarse. La creación del personaje y los sucesivos aumentos de nivel son muy simples: contamos con un juego de atributos básicos y algunas habilidades para seleccionar.





Diálogos, piñas y poquito de música

La acción puede dividirse en dos. Por un lado controlamos al bardo: con el clic derecho activamos el arma que tenemos seleccionada y con la barra intentamos una suerte de defensa. Por otro lado el bardo cuenta con un instrumento capaz de invocar a las más diversas criaturas. A medida que mejoremos el instrumento, se nos irá habilitando un mayor número de invocaciones. Algo así como una party a medida, que podemos armar y desarmar a nuestro placer. Como podemos invocar desde ratas hasta exploradores que desactivan trampas por momentos el juego se torna un poco estratégico. Si estamos en un calabozo, qué mejor que un explorador y un guerrero con buen ataque cuerpo a cuerpo; si estamos en un bosque rodeado de lobos, un arquero puede llegar a resultar un aliado ideal.

Los diálogos merecen un párrafo aparte. La interacción con los NPC se reduce a la elección de ser amigable u hostil. Pero esta elección, aunque parezca sencilla, puede impactar notablemente en el desarrollo del juego. Por ejemplo, en el primer pueblo nos encontramos con un perrito. Si somos amigables el cachorro nos acompañará como un aliado inseparable durante todo el transcurso del juego, pudiendo elegir de la lista de habilidades disponibles una que nos permite entrenarlo. En cambio si nos mofamos de su tamaño, el perro se va y nunca lo volvemos a ver.



En fin

Hacía mucho que no me reía tanto con un juego. Estoy convencido de que lo bueno, si es sencillo, es dos veces bueno. Si están buscando un juego de rol con todas las de la ley, pueden dejarlo pasar. Si están buscando divertirse, bienvenidos y que lo disfruten.



+ El sarcasmo, el humor, la simpleza.

– No deja de ser un action RPG, a la larga es repetitivo.



PUNTAJE: Un action RPG con un par de interesantes vueltas de tuerca.

85% EXCELENTE

FICHA TÉCNICA: Género: RPG | Desarrollador: inXile entertainment | Distribuidor: Ubisoft | Soporte multiplayer: No tiene

RESTRICTED AREA

UNA EXTRAÑA PERO ENTRETENIDA MEZCLA DE RPG CON MUCHA ACCIÓN

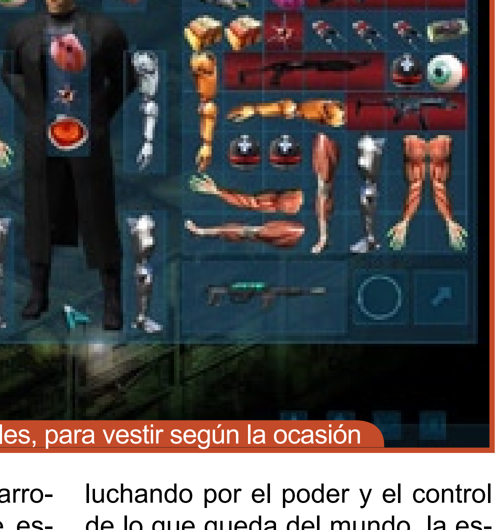
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 800Mhz – Placa de video de 32Mb – 256Mb de RAM
CORRE AL MANGO	Procesador de 1.4Ghz – Placa de video de 64Mb – 512Mb de RAM

POR Juan Marcos Victorio

En Restricted Area tomamos parte de una historia que ocurre unos 80 años en el futuro, cuando las corporaciones tienen el poder, y nosotros somos una especie de mercenario, haciendo misiones para quien quiera contratarnos. El juego es una combinación de Rol con altas dosis de acción, al estilo Diablo. Al comenzar podremos elegir entre cuatro personajes, dos masculinos y dos femeninos, que vienen a ser las "clases" dentro del juego. Esta elección determina muchos factores: la dificultad, desde el punto de vista de quién se irá desarrollando la historia, qué habilidades habrá disponibles, de qué forma tendremos que enfrentar los distintos desafíos, que ítems nos serán útiles y cuáles no, y un sinfín de otros detalles que descubriremos conforme avancemos en el juego.

Parecido a Diablo, parecido a Fallout, esto no puede significar algo malo... ¿O sí?

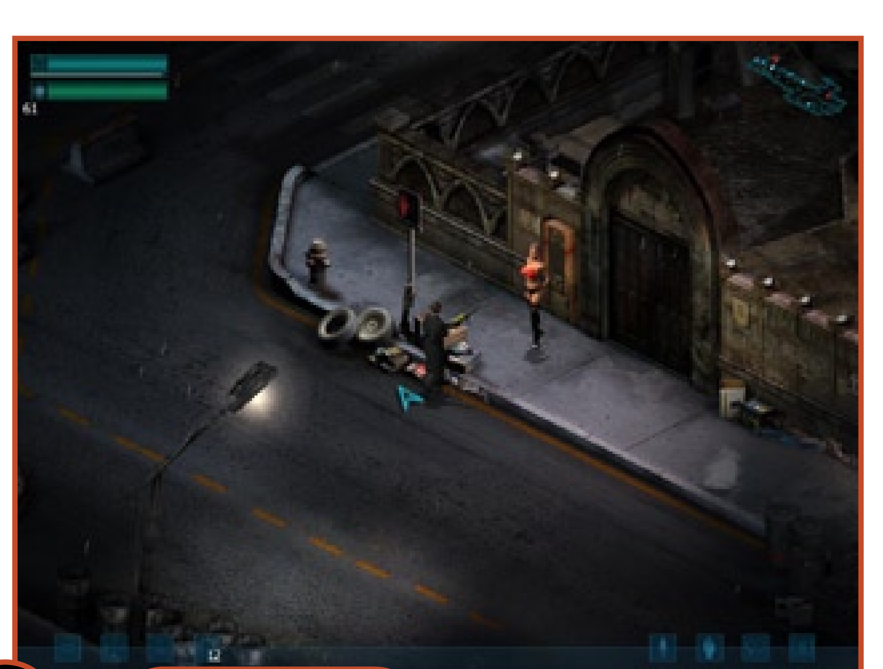
Lo primero que haremos al comenzar el juego será elegir alguno de los cuatro protagonistas, con el cual iremos siguiendo el desarrollo de la trama. Las vidas de estos personajes se van cruzando y de a poco irán cayendo las fichas que conforman el rompecabezas, muchas de las cuales nos llevarán a presenciar acontecimientos del pasado, que van dando forma al presente y lo que está ocurriendo. Al transcurrir en un futuro bastante apocalíptico, con corporaciones luchando por el poder y el control de lo que queda del mundo, la estética se acerca bastante a lo que es la del viejo y querido Fallout, con gráficos grises y metálicos, lugares devastados, prisiones y gigantes fabricas llenas de mutantes y robots.

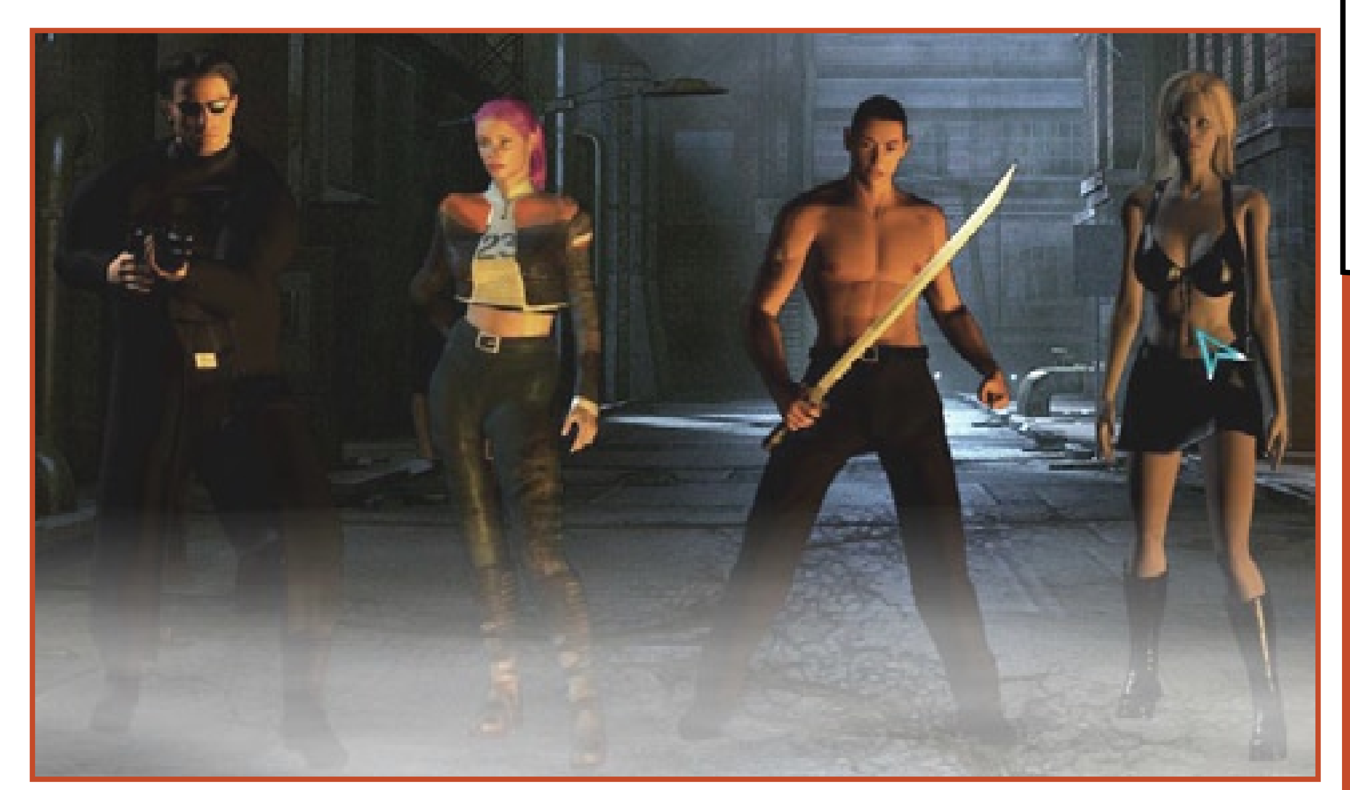



Brazos y piernas intercambiables, para vestir según la ocasión

El juego entretiene y mucho, a pesar de tornarse algo cansadores los combates. Los gráficos cumplen, aunque se ven algo viejitos, pero de todas maneras esto tiene un lado bueno: el juego puede correr aceptablemente en configuraciones no tan nuevas.

Lamentablemente, al ser simple, el combate se torna aburrido: sólo tenemos que disparar y salir corriendo para que no nos peguen, y volver a disparar y correr de nuevo, y así hasta acabar con nuestros enemigos. Ciertos enemigos o jefes finales son demasiado complicados de matar, e incluso terminaremos buscando en el mapa el lugar exacto para "tildarlos" contra algún objeto, y así dispararles durante minutos hasta poder acabar con ellos. Esto ocurre porque la inteligencia artificial de los enemigos es algo corta: sólo atinan a correr hacia nosotros, tengamos el arma que tengamos, hasta llegar al rango de ataque; y nos disparan sin cesar, solo retrocediendo cuando están a punto de morir.





Entre los ítems que podremos utilizar hay todo tipo de armamentos: escopetas, lanzallamas, ametralladoras, y como nota de color tenemos la posibilidad de intercambiarnos mejoras corporales, en la forma de brazos, piernas, corazones; todos potenciadores mecánicos para nuestro PJ. La variedad de los mismos es inmensa, y recorreremos mucho del mundo antes de encontrarnos con dos ítems iguales.

El sistema de habilidades es novedoso, simple y muy cómodo. Se va formando una especie de pirámide con las habilidades que ganamos, y para lograr un "ladrillo" superior, debemos tener ambas habilidades que forman la "base", sobre la cual se sustenta ese "ladrillo". En vez de una habilidad darnos la puerta a otras, aquí es al revés, dos habilidades nos habilitan una tercera, y así hasta llegar a la punta de la pirámide, donde están las habilidades más poderosas del juego. Realmente una idea ingeniosa e innovadora.

Lamentablemente el juego no es perfecto, y tiene su lado oscuro...

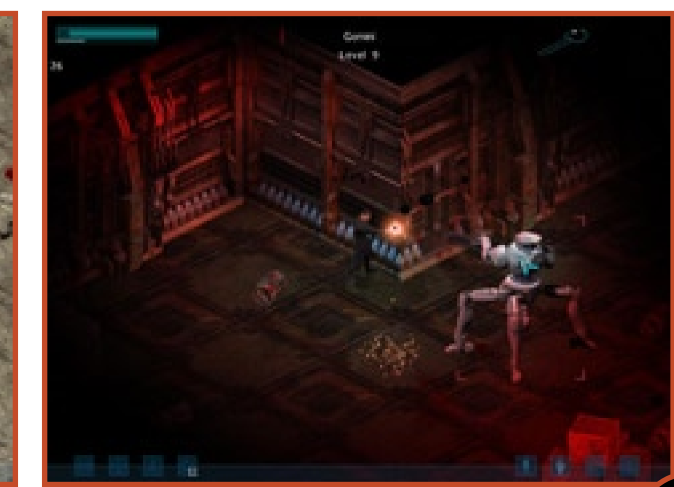
El sistema de salvado es por lejos uno de los peores puntos del juego: no nos permite grabar cuando queremos (sólo contamos con un salvado rápido para esto), graba en cualquier momento, y además no nos deja salir del juego sin grabar, por lo cual si queremos probar algo y cargar un juego anterior, nuestras opciones se reducen a esperar que luego de completar esa acción al juego no se le ocurra grabar, y utilizar la tecla de carga-do rápido.

Otros errores se hacen evidentes como problemas en el manejo del inventario. Sería útil la opción de ver con algún color remarcados los ítems que están gastados y próximos a romperse, en vez de tener que pasar el mouse por sobre la amplia cantidad de los mismos que llegamos a tener en nuestro poder, para ver si alguno necesita reparación.

Las misiones y el avance que llevamos en las mismas podría estar más detallado, y no tan sólo decirnos si la misión está en progreso, sino también especificar qué hicimos y qué nos falta por hacer. A veces esto puede desorientarnos un poco, teniendo que recorrer todo un mapa al no recordar qué es lo que nos faltó cumplir.

Hay también algunos inconvenientes con los movimientos, como





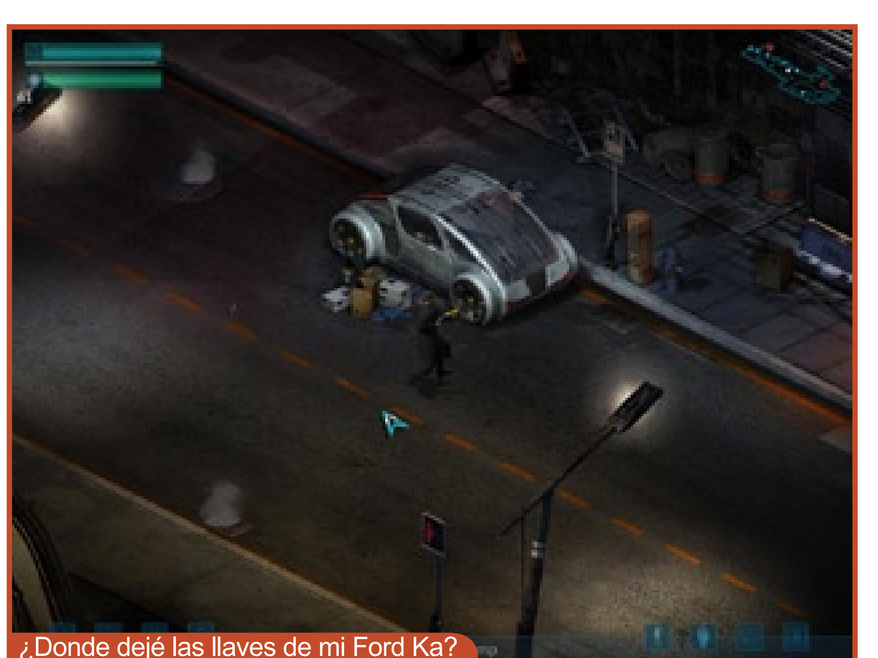
FICHA TÉCNICA:

Género: RPG | Desarrollador: Master Creating | Distribuidor: Whiptail Interactive | Soporte multiplayer: Internet/LAN hasta 2 jugadores

cuando tenemos varios enemigos alrededor y quedamos indefectiblemente trabados, a lo cual la solución se traduce en mover el mouse frenéticamente para intentar despegarnos de ellos.
Los gráficos son buenos pero no sobresalientes, existiendo una opción de zoom, que realmente no es muy útil y que además pixela enormemente la imagen.
Las misiones a veces se tornan largas y aburridas. Cuando matamos por milésima vez al mismo tipo de enemigo, sentimos la tentación de grabar el juego y retomarlo otro día con algo más de ganas. De todas maneras, esto es algo bastante común en este tipo de juegos, en los que necesitamos matar miles de enemigos para lograr la experiencia necesaria y subir de nivel, así que es un detalle nomás.

Conclusiones finales de un replicante...

A pesar de sus inconvenientes y puntos flojos, Restricted Area es un muy buen juego. Si bien se torna algo repetitivo el combate, la historia nos llama a seguir adelante para lograr descubrir un poquito más. Los gráficos no serán en 3D, no tendrá grandiosos efectos, pero cumplen y nos traen cierta nostalgia, y además nos permiten correr el juego en casi cualquier computadora con tres años de vida (y hasta un poquito más también). La posibilidad de rejugarlo con otro de los personajes para experimentar situaciones diferentes es un valor agregado más que interesante, en una época en que los productos parecen haber reducido su duración, y tenemos juegos cada vez más cortos.
Si el grupo de desarrollo hubiera pulido algunos pequeños aspectos, si le hubieran dado un poco de variedad al desarrollo, y si la interfaz tuviera algunas opciones que se extrañan bastante, ahora estaría hablando de un clásico instantáneo sin lugar a dudas.
Restricted Area es muy recomendable para cualquier fanático de juegos como Fallout o Diablo, o cualquier asiduo jugador de RPGs que esté cansado de salir a cazar goblins, dragones y orcos, y tenga ganas de repartir escopetazos, voltear mutantes, y lanzar fuego a mansalva con el lanzallamas para incinerar a los enemigos. Si pertenecés a este grupo de elegidos, conseguite unas buenas gafas oscuras, indumentaria al tono (preferiblemente en cuero), y preparate para llenarte la ropa con sangre de mutante, y tus bolsillos con el dinero sucio de las más grandes corporaciones mundiales.


¿Donde dejé las llaves de mi Ford Ka?

+ Los personajes, la historia, el sistema de habilidades, la facilidad de juego y el enganche que tiene.

− Algunos errorcitos menores y cosas por mejorar, el sistema de salvado apesta, puede tornarse repetitivo y cansador.

PUNTAJE: Un juego de rol ambientado en un futuro apocalíptico y oscuro.
81% EXCLENTE

SQUADRA CORSE ALFA ROMEO

¡AHHHHHHHHHHHHH!

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 800+Mhz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM - 600Mb de espacio en el disco rígido
CORRE AL MANGO	Procesador de 2Ghz – Placa de video de 128Mb – 512Mb de RAM - 600Mb de espacio en el disco rígido

POR Matías Sica

Empecemos con lo básico. Manejo desde que tengo uso de razón y siempre me consideré un crítico de la idea de que la conducción en los juegos de carreras tuviese tanta profundidad como el manejo de un tranvía. SCAR, si bien ofrece una conducción “realista”, hace hincapié en la evolución del conductor como si de un RPG se tratase.
El apartado técnico se ve afectado por las limitaciones de las consolas, geometría apenas pasable, falta de efectos y alguno que otro tirón es lo que nos ofrece el SCAR. No son malos ni mucho menos, pero tampoco son todo lo que podemos esperar de las PCs de hoy.
Sé que esto no merece siquiera un párrafo, así que vamos a las explicaciones de rigor. La música es inexistente y los autos suenan como si fueran kartings. ¿Necesito decir más?

Si me pongo los guantes soy re grosso chabón

El juego intenta ser una mezcla de un RPG con un juego de carreras. Aquí el objetivo no es mejorar el auto, sino ir actualizando nuestro conductor para que deje de ser un pelele y empiece a ganar carreras. Es decir que en la medida en que nuestro nivel vaya mejorando se nos irá facilitando el juego, y esto importa mucho más que nuestra habilidad con el control. Ahora, en un RPG normal subir de nivel es relativamente fácil y rápido, pero en este juego deberemos competir para unos míseros puntos de experiencia, siempre y cuando no se nos rompa el auto, que dicho sea de paso, dura menos que un avioncito de papel. ¿Dónde vieron que ir sobre el pasto tenga algo que ver con el motor? Y ya que estamos con los daños, ¿Por qué el auto dura prácticamente nada? A fin de mantener el realismo, está claro que un choque frontal nos debe dejar en la lona, pero rozar un poquito la puerta a los sumo nos hace perder velocidad y poco tiene que ver con el funcionamiento general del auto. En este juego es más probable que te quedes afuera por salirte un poquito de pista que por estrolarte contra otro auto. Y si a esto le agregamos que necesitamos al menos terminar la carrera para conseguir los tan mentados puntos de experiencia, nos deja con un gusto amargo en la lengua y muchas horas de tiempo potencialmente perdidas.

Este juego incentiva el consumo de cigarrillos

Con 25 autos (todos de Alfa Romeo, por si no se dieron cuenta) para elegir, once pistas y una física medianamente realista este juego debería ser una opción considerable para todos aquellos hambrientos de velocidad; pero los problemas de la física, los gráficos mediocres y el frustrante sistema de juego lo dejan como una opción viable sólo para aquellos dispuestos a pasar horas y horas intentando llegar a la meta. Es una pena, porque con un poco de trabajo podría haber sido una alternativa interesante. Otra vez será.

PUNTAJE: Un juego de carreras con los autos de Alfa Romeo con un toque de RPG.

50% REGULAR

FICHA TÉCNICA:

Género: Carreras	Desarrollador: Milestone – Distribuidor: Black Brean Games
+	La física y la conducción son pasables, los gráficos no sobresalen pero no molestan.
−	Los problemas con la física, imposible jugarlo sin algún tipo de control . MUY frustrante.

JUICED

OTRO INTRASCENDENTE CLON DE NEED FOR SPEED

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1Ghz – Placa de video superior a GeForce3 o similar – 256Mb de RAM - 2.3Gb de espacio en el disco rígido
CORRE AL MANGO	Procesador de 2.3Ghz – Placa de video de 128Mb – 512Mb de RAM - 2.3Gb de espacio en el disco rígido

POR Leando Dias



Algunos habrán oído hablar de Juiced, un juego que en un principio iba a ser distribuído por Acclaim. Cuando esta empresa fundió, el proyecto pasó a manos de THQ. Esto provocó un retraso de casi un año de la fecha de salida, con todos los problemas que esto acarrea.
Y sí señores, un año más tarde ha salido a la venta este juego y la verdadera pregunta que todos nos hacemos es: ¿Valió la pena esperar tanto tiempo?

Esto me parece conocido

Juiced es básicamente un juego de carreras y "tuning", muy similar a Need For Speed Underground, pero con algunas características (no muchas) propias que tampoco agregan nada nuevo al género. Ni bien empezamos el juego tenemos que elegir un celular, ya que a través de él recibiremos llamadas de gente que quiera competir en alguna picada. Los modos de juego para elegir son tres: carrera, arcade y carrera personalizada. El primero sería el modo historia, donde deberemos empezar de abajo en el mundo de las competencias callejeras. De este modo nos iremos formando una reputación que irá aumentando a medida que ganemos exhibiciones, apuestas y torneos. Para ganarlos, deberemos ir comprando distintas mejoras para tunear a nuestro vehículo. Si bien las opciones que tenemos para perfeccionar el coche son muchas y muy copadas, hay un gran problema: el dinero. El inconveniente surge ya que cada vez que ganemos una competencia nos darán una suma de vil metal, pero esta no es muy abundante, por lo que se complica mucho el tema de las mejoras. Y por cierto, estas últimas son necesarias para poder correr con posibilidades de ganar. Por todo esto se hace indispensable ganar casi todas las apuestas y tratar de gastar sólo lo justo y necesario para que nuestra carrera funcione.
El modo arcade es más simple que el anterior, pero más divertido, ya que no necesitaremos estar pendientes del dinero - sólo tenemos que correr y ganar en diversas categorías con autos predefinidos. Y finalmente en la última opción podremos realizar carreras con los autos y circuitos que iremos habilitando en los modos de juego anteriores.



Técnicamente correcto

Los gráficos de Juiced están bastante bien, sobre todo los modelos de los vehículos, que se ven muy reales. Tenemos una gran cantidad de autos para elegir, todos licenciados con su respectiva marca y modelo. En cuanto a los escenarios podemos decir que me dejan una sensación agridulce, ya que están muy bien realizados en general pero las personas que pasean en ellos están muy pixeladas. Además no hay una gran variedad de los mismos y con el tiempo se terminan repitiendo hasta el hartazgo.

El apartado sonoro, al igual que el gráfico, no deslumbra pero tampoco decepciona. Los motores y demás sonidos se escuchan muy reales pero no hay una gran diferencia entre los diferentes vehículos. La música es casi igual a la del ya mencionado Need For Speed Underground, es decir hip-hop hasta por los codos.

Física a marzo

La física de Juiced es desastrosa. Primero que nada, el modelo de daños del juego es pésimo. Podemos chocar de frente a 230 km/h y con el nitro activado, que el auto apenas sufrirá algunos rasguños. Era preferible que no se implementara antes de que se lo hiciera de esta forma. No sólo eso, sino que por más que nos estrellemos varias veces a gran velocidad el motor casi ni se dañará y como mucho tendremos una pérdida de nitro o el turbo afectado.
Manejar el vehículo es realmente muy complicado. Tomar una curva cerrada satisfactoriamente es casi imposible y por lo general tendremos que repetir las carreras una y otra vez. Y por más que se pueda ajustar la sensibilidad del volante, nunca encontraremos una óptima.
La inteligencia artificial de nuestros competidores es muy buena. Nos costará mucho ganar posiciones y a su vez todos los contendientes intentarán siempre ganar. Por esto es normal estar terceros pero que de repente se toquen los primeros y, de ese modo, pasar a ocupar el primer lugar. Obviamente lo más divertido de un juego de estas características es jugarlo en multiplayer.



Destinado al olvido

En síntesis, Juiced no es más que un juego de carreras común y corriente, que no aporta nada nuevo al género. Asimismo, posee algunos defectos bastante groseros e imposibles de obviar. Sin duda, no valió para nada la espera.

+ Gráficos y sonidos, la IA, la gran cantidad de vehículos y opciones para tunearlos, buena sensación de velocidad.

– La física apesta, el control de los autos, algunos problemas de dinero en el modo carrera, los escenarios se tornan repetitivos.

PUNTAJE:
Un clon de Need For Speed Underground que no aporta nada nuevo al género
60% BUENO

FICHA TÉCNICA:
Género: Carreras | Desarrollador: Juice Games | Distribuidor: THQ | Soporte multiplayer: Internet/LAN hasta 6 jugadores

LOGITECH CORDLESS DESKTOP MX 3100

INFORME DESDE LA CAMA...

POR Cristian Molina

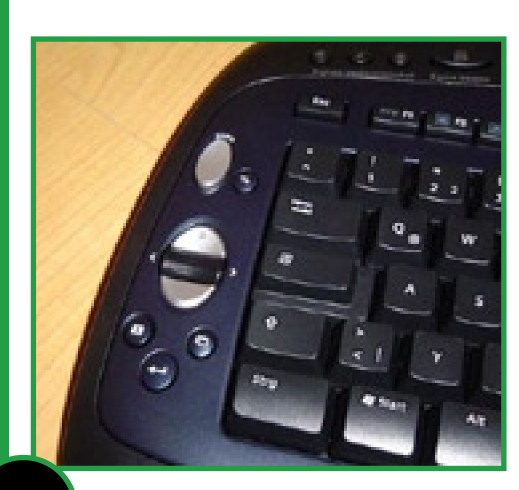
Hoy nos enfrentamos a un combo más que interesante: el Logitech® Cordless Desktop® MX™ 3100. Consta de un teclado MX™ 3000 Cordless y un Mouse MX™ 1000 Láser Cordless, ambos inalámbricos por RF (Radio Frecuencia).



La caja, mas allá de ser sobria en apariencia, realmente es muy, muy grande, y en ella podemos apreciar algunas de las características del conjunto.

Gran teclado, gran mouse

Lo primero en salir de la caja es el teclado, seguido de sus respectivas pilas alcalinas -que lamentablemente no son recargables-. Luego nos encontramos con el mouse, un MX1000 al que se le incorporó la tecnología RF; y por último la base, donde descansará el mouse, y donde recargará sus baterías de ion-litio, que le dan una vida útil de carga de aproximadamente 200 horas de uso. La base cuenta con los LEDs que nos indican el estado del Caps Lock, el Num Lock, Función Lock y demás. Llama la atención que el teclado carezca de cualquier luz que nos indique su funcionamiento. La base tiene una conexión PS2 y una USB con adaptador PS2. La USB es solamente para conectar a notebook, según el manual. Una vez instalada la base y enchufada a su transformador a 220v se enciende y empieza el proceso de puesta en marcha, muy simple: apretamos Connect en la base, luego el Reset en el mouse, que también cuenta con un botón de apagado, y 20 segundos después nuevamente Connect y el botón del teclado que se encuentra debajo del mismo. La luz de Connect titila 3 veces y ya estamos operativos con el mouse y el teclado. Solo nos falta instalar el soft para las teclas especiales, en castellano y muy explícito, con gráficas que no nos dejan ninguna duda de qué estamos modificando.





Teclado: todo a mano

El teclado en esta versión que testeamos es de distribución en inglés. Sus teclas son cómodas, grandes, muy suaves y agradables al tacto. Como todo teclado Multimedia que se precie tiene todas las teclas que necesitamos para reproducir música y más, muchas más. Tenemos tres que nos permite cambiar el preset de audio, según los que tengamos definidos: rock, stadium, etc. Estos presets son del reproductor que elegimos para usar y no propios del teclado, cabe aclarar. Luego nos encontramos con el de media, que enciende nuestro Winamp; y otro que es para quemar CDs. ¡Si! ¡Un botón que nos abre el Nero! Y claro, el de control de volumen, un poco chico para mis dedos. También contamos con un acceso directo a la calculadora y una tecla de Función que transforma a las tradicionales (F1, F2, F3...) en accesos directos a Word, Excel, y todo el paquete Office. También podemos configurar de F9 a F12 con lo que queramos.



Del lado izquierdo tenemos la típica rueda de scroll con el agregado del scroll rápido (2 teclas) y lo más llamativo del scroll del teclado (que es ancho) - la posibilidad de hacer scroll a los laterales, ya que dispone de tres acciones: el scroll propiamente dicho, izquierda y derecha para el scroll horizontal. También disponemos de un botón que hace las veces de Alt+Tab, otro para cerrar la aplicación y un botón de Enter.

Pero eso no es todo, también tenemos un botón de dos posiciones para el manejo del zoom, muy practico para leer Gaming Factor en el Acrobat, y otro botón de acceso directo al porcentaje del zoom. También quedan botones específicos de MSN, accesos a Mis Documentos, a los archivos multimedia y a la webcam. Realmente en los veinte días en que lo he estado probando, aún no he podido usar todos los botones que tiene, por mucho que me haya esforzado. Lo único que extraño o me hace falta es un acceso directo a explorar Mi PC.



El mouse: la pequeña maravilla

El mouse, como dijimos, tiene baterías de muy larga duración y en su lomo cuenta con tres LEDs que nos indican constantemente su estado de carga. Como buen mouse de Logitech cuenta con ocho botones: dos principales, un tercero en el scroll, los avances rápidos junto a la ruedita y, de igual forma que el teclado, scroll lateral sobre la ruedita; y para nuestro pulgar, tres botones, el Alt+Tab y los navegadores, atrás y adelante.

Pero lo más destacable del mouse es su tecnología láser de 20x, lo que significa que es más preciso y rápido que cualquier mouse óptico. Realmente la comodidad de este mouse en la mano es soberbia, su tamaño y pesos son ideales.

RF (Radio Frecuencia): ¿Ahora quién necesita cables?

Realmente luego de veinte días de intensivas pruebas, largas horas de juegos, muchos head shots, navegación por Internet y películas, nunca me enteré de que no tenía cables. Los tiempos de respuesta no existen, no hay ni el mas mínimo lag, inclusive a tres metros de la base. Es un placer el no levantarse de la camita estas noches de frío para parar un DVD o contestar al MSN y decirle a nuestro benemérito jefe de redacción que estva nota esta OK y saliendo por mail.





+ Muchos, muchísimos botones; conexión USB/PS2; gran alcance, muy elegante y cómodo; tecnología Logitech® MX™ Laser Engine

– ¿Dónde está mi botón de explorar Mi PC? ¿Pilas alcalinas comunes?

PUNTAJE:

El último lanzamiento de Logitech® en teclados inalámbricos

95%

CLÁSICO



COYOTE'S WORKSHOP

INTRODUCCIÓN AL OVERCLOCKING

POR "Coyote" Galardi

Bienvenidos a esta nueva sección. Acá voy a tratar varios temas de modding y overclocking, partiendo de conceptos básicos y de ahí en adelante, cosa de que nadie se quede afuera.

Primero y principal, qué es overclocking. Overclock es una palabra en inglés que significa -literalmente- Sobre Reloj (Over = Sobre, Clock = Reloj). Overclocking es simplemente la práctica de aumentar la velocidad de un dispositivo. De overclocking se desprende el cuasi verbo argento, overclockiar. Cualquier dispositivo que se regule por un reloj puede ser overclockiado, pero lo normal es hacerlo con CPUs, GPUs y Memorias. La velocidad de un dispositivo se mide en MHz (Millones de Ciclos por Segundo) o en GHz (Miles de Millones de Ciclos por Segundo).

Hoy vamos a concentrarnos en el CPU. Originalmente, lo que para muchos sería la prehistoria, los CPUs corrían sincrónicos al resto del sistema. Pero conforme la capacidad de hacer circuitos integrados cada vez mas rápidos fue progresando, el resto del sistema comenzó a ser demasiado lento, lo que frenaba la capacidad del CPU. Entonces, se armó un sistema por el cual el CPU esta en comunicación sincrónica con el resto del sistema, pero la velocidad interna del CPU es mayor. Esto se logró utilizando un bus frontal (FSB) a través del cual se comunica el CPU con el sistema; y un multiplicador, que determina cada cuántos ciclos del CPU se accede al FSB. Los 486DX2 fueron los primeros CPUs capaces de hacer esto. Corrían a 66mhz, tenían un multiplicador de 2x y un FSB de 33mhz.



Volviendo al presente, hoy uno puede acceder a ambos factores desde el BIOS de la mayoría de los motherboards modernos, y en muchos casos hasta es posible cambiarlos desde Windows sobre la marcha.

Pero antes de que vayan como locos a meterle mano al FSB y al multiplicador hay varias cosas a tener en cuenta.

Primero y principal, el FSB no solo es el marcapasos del CPU, también determina velocidades de memoria, y en casos de motherboards antiguos, del AGP y PCI. Esto implica que a la hora de cambiar el FSB tenemos que estar seguros de que la velocidad que estamos asignándole no cause inestabilidades en ninguno de los dispositivos.

Segundo, si bien aumentar el multiplicador parecería una solución milagrosa para más clock sin problemas, hay que tener en cuenta varios detalles.

1) No siempre podemos hacerlo - tanto Intel como AMD traban los multiplicadores de sus CPUs intencionalmente. A veces se pueden hacer modificaciones que permiten esquivar estas trabas o a veces las trabas no son tan estrictas.

2) Aumentar el multiplicador no da tan buenos resultados como aumentar el bus. Por ejemplo un CPU funcionando a 15x con un FSB de 133mhz, es notablemente más lento en aplicaciones de uso intensivo de memoria, que uno funcionando a 10x con un FSB de 200mhz. La razón de esto es simple: a través del FSB circulan los datos a procesar. Si no hay datos, no importa cuantos MHz tenga el CPU, no hay nada para procesar y los MHz extra se desperdician porque el CPU se queda esperando.

Entonces, esto nos va determinando un procedimiento a la hora de overclockiar nuestro CPU.

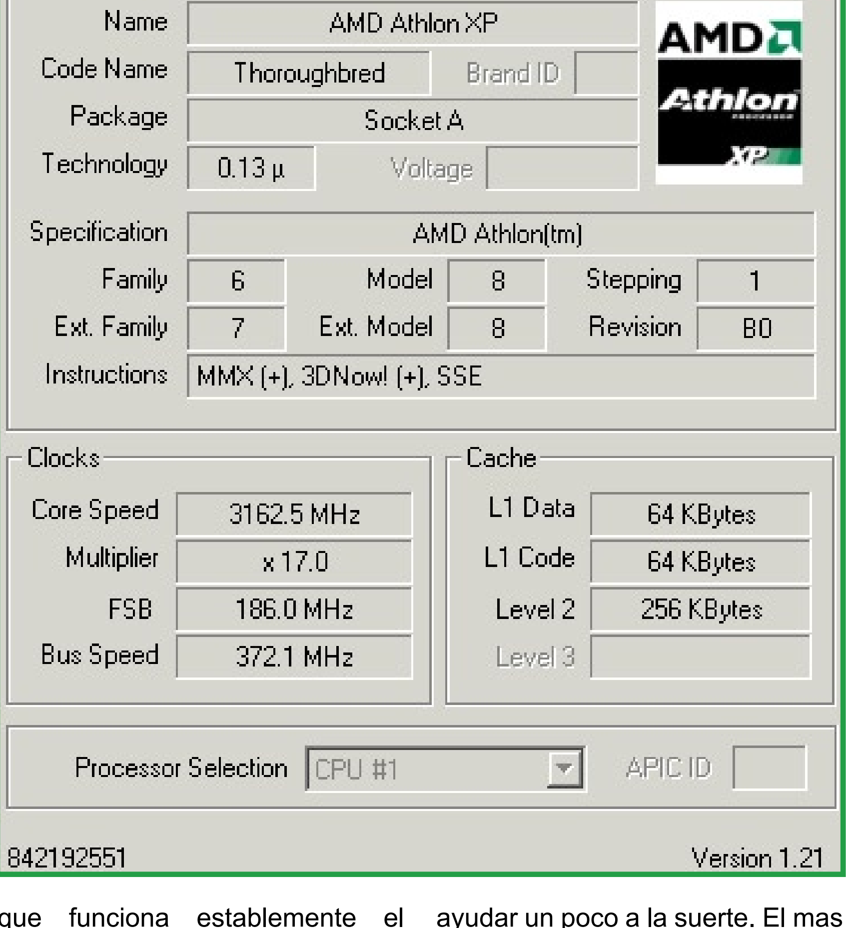
· ¿Qué opciones de multiplicador tenemos?

Hay 3 posibilidades, Libre, Parcialmente trabado, o Totalmente trabado.

Los Athlon XP previos a la semana 30 del 2003, los Athlon XP Mobile, los Athlon 64 FX y Pentium M tienen el multiplicador libre, que permite elegir cualquiera disponible.

Los Athlon 64 tienen determinado un multiplicador máximo, pero todos los valores menores están habilitados (Parcialmente trabado).

Por último todos los procesadores de Intel posteriores al Pentium 2 (Excepto Pentium M), y los Athlon XP posteriores a la semana 30 del 2003, tienen trabado el multiplicador y no hay posibilidad de seleccionar otro.



· ¿Cuál es la velocidad máxima de FSB que soporta el sistema?

Esto está determinado por varios factores, pero principalmente por el motherboard. La memoria puede ser un factor limitante pero hay alternativas para sacarlas de la ecuación, aunque esto se paga con una pérdida de perfomance. Hablaré más en profundidad cuando se trate el tema de Overclocking de memorias. Por ahora consideremos que no son un factor crítico.

Teniendo claras las opciones que tenemos, pasamos a ver qué combinación es la que mejor nos funciona. Lo conveniente es primero intentar determinar cuál es el clock máximo al que funciona establemente el CPU. Lo ideal previo a hacer esto es hacer un poco de investigación y chequear a qué velocidades llegan otras personas con configuraciones similares. Esto nos va a ahorrar bastante tiempo, ya que podemos acotar nuestra búsqueda. Es muy importante recordar que, si bien los resultados de otras personas son buenos valores de referencia, el overclock es especifico para cada CPU. A la larga, todo se reduce a si uno tuvo o no suerte.

La metodología para determinar si el CPU es estable a cierta velocidad es básicamente probarlo, exigirlo y si anda, anda. Siempre que los saltos de velocidad no sean demasiado grandes, esto es libre de riesgo. Siempre antes de llegar a velocidades que podrían causar daños, suceden errores que simplemente causan que la maquina se cuelgue. Estos son "avisos" de que sencillamente la cosa no va.

Pero hay algunos "trucos" para ayudar un poco a la suerte. El mas básico es darle mas alimentación al CPU. El valor Vcore es la tensión de alimentación que recibe el CPU. Al darle mas tensión, se hace más estable al CPU a altas velocidades. Por varias razones que no valen la pena mencionar, dentro de los casos convencionales no conviene exceder el 20% de aumento del Vcore. El Vcore excesivo es un ALTO RIESGO para el CPU, y sólo debe ser usado cuando se tiene mucha experiencia en el tema.

Un requerimiento para correr al CPU a altas velocidades, es lidiar efectivamente con el calor. Tanto el aumento de clock como el aumento del vcore incrementan el calor que disipa el CPU. Más adelante voy a tratar en profundidad distintos métodos para lidiar efectivamente con el calor, por ahora simplemente digamos que una buena ventilación es indispensable, y monitorear la temperatura es crítico.

En el próximo artículo veremos cómo pasar toda esta información de la teoría a la practica, accediendo al BIOS y usando varios programas para manipular estas opciones; qué programas utilizar para testear y monitorear nuestro overclock.

DESARROLLANDO EN EL GRANERO DEL MUNDO

EL ARTE DE CONVERTIR SUEÑOS

POR Alejandro Sena

No es un sueño ni mucho menos: es una realidad que nos toca vivir a los argentinos, porque con orgullo levantamos la bandera de los mejores desarrolladores de juegos en Latinoamérica. Los títulos son muchos y muy variados: desde manager de fútbol, pasando por naves espaciales estilo arcade y llegando a un FPS medieval, la Argentina tiene profesionales muy capaces y productos que vale la pena seguir.



Una industria con base en Argentina

La industria americana de los videojuegos en español es muy joven y carece de apoyo real. Los países Latinoamericanos que han dado sus primeros pasos son México con empresas como Radical Studios, Aztec-Tech Games, euNoia y Digital Moon Studios; y Argentina, de la mano de NGD Studios, Evoluxion, Digital Builders, Sabarasa Entertainment, Moraldo Games, Caimán Co., NoLand Studios y Austral Games entre otros. Nuestro país es uno de los principales referentes cuando se habla de desarrollo de videojuegos en el nuevo continente, con empresas que crean productos de exportación, juegos para terceros, para celulares, web based, aventuras gráficas, online multijugador y sobre personajes de nuestra cultura.

Luchando por una oportunidad

La Argentina no es el país ideal para fundar una empresa de videojuegos (en realidad, ningún país de Latinoamérica lo es) ya que las trabas en el camino son muchas y hay para todas las etapas.



Al ser una industria sin mucha difusión, encontrar profesionales dispuestos a dedicar su tiempo a ella de por sí es una tarea difícil: por lo general se comienza con un grupo conformado por amigos que tienen un sueño en común.

A la hora de sentarse a desarrollar uno se encuentra solo caminando por la cuerda floja, sin apoyo de ninguna empresa y deseando que el éxito esté al final del arduo proceso de terminar un juego competitivo.

Una vez superados estos obstáculos nos encontramos con un juego listo para ser comercializado y dos nuevos problemas aparecen. Lo primero que se debe conseguir es una empresa que se encargue de distribuirlo y luego eliminar al maldito pirata que amenaza con reducir nuestras ganancias hasta en un 90% (en ese número ronda el porcentaje de piratería de software en Latinoamérica).

ADVA

ADVA (Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentinos), al ser la asociación pionera en apoyar este industria, encargada de organizar la EVA (Exposición de Videojuegos Argentina), CODEAR (Concurso de Desarrollo Argentino de Videojuegos) y reuniones periódicas, se convierte en un pilar fundamental para la comunicación entre desarrolladores. Nuclea a las principales empresas y particulares del país.

Para más información visiten www.adva.com.ar



Calidad y cantidad

A cargo de la comunidad de desarrolladores de videojuegos más grande de habla hispana, me encuentro día a día repleto de pedidos para hostear nuevos proyectos. Gran parte de ellos son sueños inalcanzables que terminan por abandonarse al tiempo y la realidad les cae como un balde de agua fría. Pero son los que siguen apostando a la industria y se destacan entre esta gran cantidad de desarrolladores amateurs los que mañana tendrán su lugar dentro de una empresa o llevarán su sueño adelante junto a otros colegas. Esta cantidad de principiantes es la que hace a la industria argentina tan rica y con un futuro lleno de finales felices.

Así como se ve cantidad también brilla la calidad. Proyectos como Protöthea, Fútbol Deluxe, The Elixir, Rasguños, Regnum Online, Argentum Online 2, Federación 2073 y tantos otros que lo hacen sentir a uno orgulloso de que ese muchacho que sube a recibir una mención en la IGF sea argentino (Independent Game Festival entregó el Cartoon Network Gold Master a los desarrolladores de Protöthea) y que un producto creado en mi provincia (Protöthea de Digital Builders, con base en Santa Fe) se esté vendiendo del otro lado del charco.

La columna del desarrollo nacional

Alejandro Sena es administrador del site GameSario (ver cuadro), la comunidad de desarrolladores de habla hispana más grande del mundo. A partir de este número de nuestra adorada revista pasará a redactar esta, la columna de desarrollo de videojuegos en la Argentina y, en algunos casos, Latinoamérica en general, manteniéndonos a todos informados sobre las novedades de la industria nacional. Pueden comunicarse con él mandándole un mail a sliverale@gamesario.com o buscándolo en su sitio - ya saben cuál es.



UNA COMUNIDAD DIFERENTE



El objetivo del sitio se podría resumir en esta frase: "Vos desarrollá, que nosotros hacemos el resto". GameSario nació como una comunidad dedicada a tratar los videojuegos en general para convertirse a principios del 2004 en la comunidad hispana de desarrolladores de videojuegos por excelencia. La comunidad cuenta con un portal de información sobre desarrollo de videojuegos, videojuegos en sí y desarrollo web, con artículos, descargas y noticias actualizadas día a día.La principal característica de GameSario son los servicios que brinda sin costo alguno a los desarrolladores y gamers. Todo usuario que tenga su proyecto cuenta con acceso a un Fileserver ubicado en la ciudad de Bs. As. con un ancho de banda de 10Mb y 80GB de disco para almacenar todo tipo de ficheros, una computadora con conexión de 6MB dedicados en el caso de que su juego lo requiera, webhosting para el sitio web dentro de un datacenter en EE.UU. y un foro integrado en el principal de la comunidad para llegar a todos los usuarios. En el caso de los gamers ponemos a su disposición una variedad de juegos online para que disfruten sin costo alguno junto con los documentos instructivos correspondientes. En GameSario nuestras principales metas son el progreso y fomentar el desarrollo de videojuegos hispanos, es por ello que organizmos eventos en distintos puntos del país y brindamos todos nuestros servicios sin costo alguno. Los invitamos a todos a participar de nuestra comunidad y comenzar a vivir en carne propia el crecimiento de la industria de los videojuegos en el país, informarse sobre todas las novedades y ¿por qué no?, empezar a desarrollar su propio sueño.

WCG E INFINITION '05

MADE IN ARGENTINA

POR Walter Chacón

¿Ustedes se pensaban que los únicos que pueden tener mega eventos son los Yankis y los europeos? ¿Creían que ningún argentino tiene los huevos suficientes para decir "eh, quiero un mega evento 100% nacional"? Señores, me alegra muchísimo comunicarles que se equivocaron.

MaximoLAN supo reunir gamers de todos lados y demostrar por qué los llaman "vicios" durante 3 días seguidos en un gran salón. Muchos se pensaron que luego de esto deberían esperar hasta el próximo año para que se vuelva a realizar. Seguramente esas personas ni se enteraron de que el año pasado hicieron su presencia dos eventos que saciarán a todos los gamers faltos de acción y sangre. Si sos de esos desafortunados, te decimos lo que se viene.

WCG 2005

Atletas profesionales, candidatos a campeones. Gente que todos los días desayuna tostadas y un jugo de naranja. Corren todos los días en la plaza, repitiéndose a sí mismos "esta vez en las olimpiadas rompo todo". Bueno, el torneo del que hablamos no es para esa clase de profesionales, sino de unos con menos esfuerzo para algunas cosas. Profesionales que se levantan al mediodía y cenan omitiendo el desayuno. No salen de casa a menos que tengan que estudiar o trabajar un par de horas para que sus viejas no los echen de casa. Personas que se van a dormir a las 4 AM por quedarse jugando una partida más de su vicio favorito con algún nuevo amigo de hace cinco minutos. Gente como yo y todos los que hacemos esta revista, exceptuando a Bortman que está casado (aunque eso a veces no se lo impide). Para toda esa clase de gente llegó World Cyber Games, donde podrán conocer a sus amigos/enemigos, medir fuerzas con desconocidos de todo el país y demostrar quien es "the best of the best" a nivel nacional (o dicho en lo que llamamos idioma, el más vicioso de los argentinos).

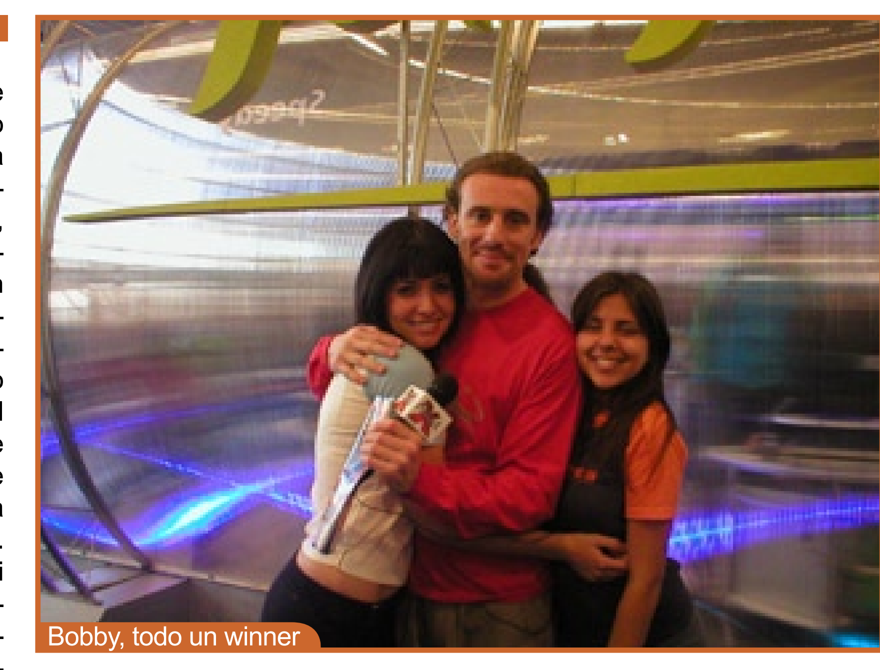


Uno de los winners del año pasado

El torneo tiene cinco categorías: Counter Strike, Starcraft: Broodwar, FIFA 2005, Warcraft III y Need for Speed: Underground 2. Al cierre de edición ya se disputaron las clasificatorias en el cyber Om3ga, ubicado en Av. Santa Fé 2520 -primer piso al fondo-. CS fue el único que pasó además por una etapa de clasificación online. Las finales se jugarán en medio de la Infinition 05, pudiendo apreciar el público las batallas de los mejores candidatos a "freak a nivel mundial". A la etapa en Om3ga sólo pudieron acceder los participantes y alguna otra persona con exclusividad (o infiltrados como el que nos tomó las fotos, gracias Fixed). Se contó con más de 150 "personas".
Los ganadores de cada categoría jugarán las finales mundiales en Singapur, poniéndose a prueba con gamers de todo el mundo. A nivel mundial, este torneo contará con 80 países, lo que hace una cantidad superior a 800 jugadores de todo el globo (wow). En algunos hubo una mayor cantidad de categorías, como UT 2004 o Halo 2, ¡lo que hace que la cifra de participantes en total supere las 120.000 personas en total! Se darán cuenta de la gran asistencia que tuvo. Por eso al principio los organizadores tuvieron varios problemas y se llegó a extender las fechas de inscripción unas dos veces.

Sobre Infinition 05

¿Quién de los que leyó el informe de la E3 en el tan hermoso número anterior no dijo "maldita sea, ojalá hicieran en este país algo parecido"? Para todos ellos: regocíjense, pues Gamers & Gamers está preparando Infinition 05 y no tendrán que tener visa ni pagar un pasaporte que exceda los $15 para poder ir. Su origen se remonta al año anterior, con el objetivo de llenar el hueco que había en el corazón de los gamers argentinos, faltos de muestra de tecnología -por culpa de la devaluación- y promotoras. El éxito que tuvo fue rotundo, y si bien algunas personas se quejaban de que el lugar quedaba chico, todos los detalles restantes estaban en excelentes condiciones. Este año ese supuesto problema fue solucionado y se promete que será aún mejor que la vez anterior incluyendo algunos detalles para entretener más a la gente.



Bobby, todo un winner





E3 Envidiará Esto

El evento se realizará de 10 a 22 hs, los días 8, 9 y 10 de Julio en el Pabellón Ocre de La Rural. Cuenta con una superficie de $5000m^2$ contra los $2500m^2$ del año pasado, para saciar doblemente nuestra sed de videojuegos. Como saben (y los que no, esperan) el evento está abierto a todo tipo de público, pagando una entrada de sólo $8, a diferencia de la E3 que está dirigida a la prensa únicamente. Se estima que asistirán más de 15.000 personas (cosa no muy loca, ya que la vez anterior llegaron a 12.000 aproximadamente). Esto es gracias a que se difundió más la realización del evento, tanto por el boca a boca como por la mayor anticipación en páginas web de este rubro.
Sobre lo que se verá, podemos mencionar un área de hardware con los últimos avances y sobre las distintas etapas en la evolución de las mismas. Una arena también tendrá lugar, donde el público podrá jugar tanto en PCs como con consolas (habrá numerosas PS2 y Xbox, incluido un torneo gratuito de WE7 con premios). Incluso habrá un sector dedicado a los videojuegos argentinos, esperando la presencia de NGD Studios, Evoluxion, Moraldo Games y varios otros. Se mencionó que se darán charlas, pero no se especificaron los temas. Uno de los eventos principales llevados a cabo será, como mencionamos anteriormente, la ronda de finales del WCG en Argentina. Se podrá ver el cronograma completo en la página principal algunos días antes de la apertura del evento.
Habrá empresas como ATI, Sambsung, Speedy, Microsoft, etc., que aportarán desde su stand; y también organizaciones como 3DGames o MaximoPC, que sin un fin económico proponen informar a la gente y hacer más amena la visita.

Aquí termina este informe. Si alguno quiere encontrarnos y pedirnos un autógrafo, encargar una remera y/o burlarse de lo feo que es nuestro jefe de redacción (junto al staff obviamente) busquen a las mejores promotoras del lugar, que de seguro andaremos cerca, con una gorrita que dice en la frente "We are the best".

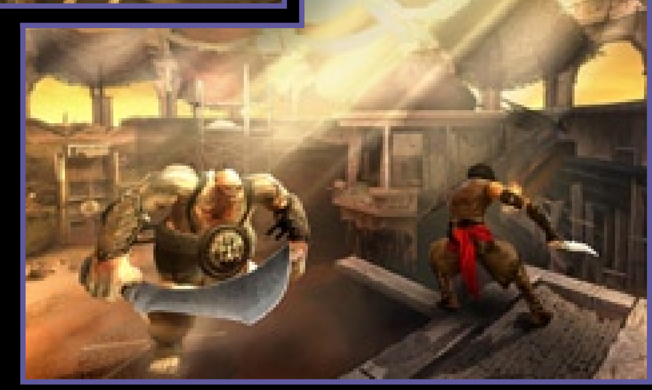


Otro winner más ¿Son todos winners aca?

PRINCE OF PERSIA: KINDRED BLADES













BLUE
XPRESS
HARD / SOFT
TODO EL HARDWARE
QUE BUSCAS
TODO EL PODER
QUE DESEAS EN TU
PC
SOLO EN
BLUEXPRESS
MEGA
AMD
64
Athlon
www.BLUEXPRESS.com.ar
BlueXpress.com.ar © 2004